

# МТОГ

РЕЦЕНЗИЯ

## ACES OF THE LUFTWAFFE 2

стр 94

РЕЦЕНЗИЯ

## TOWNSMEN 6 ОН ВЕРНУЛСЯ!

стр 89

РЕЦЕНЗИЯ

## NITRO STREET RACING 2

стр 60

ИНФОРМАЦИЯ

## QPLAZE - АНОНС СВЕЖИХ ИГР

стр 15

и многое другое, что не поме-  
стилось на обложку...

АНКЕТЫ

ИСТОРИЯ МТОГ

ЧИТЫ

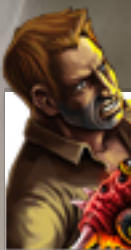
ПРЕВЬЮ

## REVIVAL 2

НАМ 6 МЕСЯЦЕВ

### Shadows of Egypt 3D

Революция в жанре  
шутеров...



-стр. 25-

### Bubble Bash 2

Почти всё новое – это,  
по сути, хорошо  
забытое старое.



-стр. 72-





Макс Иванов

Приветствую вас, дорогие читатели, на страницах вот уже шестого, юбилейного выпуска нашего журнала, к выходу которого мы, надо сказать, готовились как никогда - пришлось даже отложить дату релиза на пару деньков что бы всё успеть, но посудите сами - этот номер как минимум вдвое превышает обычный объём нашей нормы. Месяц выдался для журнала просто-напросто безумным, ещё никогда за всю историю существования MTOG в рамках пары недель не случилось столько событий сразу. Если вы ещё не в курсе, то спешу доложить, что у нас случилась довольно странная вещь - уход нашего бывшего главреда Егорки YourDestiny Толстого, при чём уход настолько окончательный и бесповоротный, что, вероятно, его статей на страницах MTOG мы можем больше и не увидеть, как и его самого. В связи с этой не слишком приятной

<http://mtog.ru>

07 ИЮЛЬ  
(6) 2009

#### Редакция

Максим „FaLLOuT\_mAn\_)))“ Иванов  
главный редактор

Алексей „rayman(“ Савочкин  
зам главного редактора

#### Дизайн

Александр „-“||\_“  
Гл. дизайнер PDF-версии

Алексей „rayman(“ Савочкин  
дизайнер PDF-версии

Станислав „-VIR=-“ Марамыгин  
дизайнер Flash-версии

Поддержка сайта  
hobbit19\_

Дмитрий „SlaDER“ Шелковский  
Связь с редакцией

mak@mtog.ru  
Максим Иванов

alexey.savochkin@mtog.ru  
Алексей Савочкин

dedalerif@gmail.com  
Роман Савин

#### Корректурa

Юлия Акимова  
Максим "FaLLOuT\_mAn\_)))" Иванов

#### Мобильная версия

Дмитрий DIM2N Богданов  
Сергей BlackFan Бобров

#### Журналисты

Алексей „rayman(“ Савочкин  
Роман „AleriF“ Савин  
Дмитрий kozosvin Паламарчук  
Сергей „Lakor“ Ялин  
Антон „RazeR“ Трунин  
Александр „-“||\_“  
Максим „FaLLOuT\_mAn\_)))“ Иванов  
Богдан Безпальи

Владимир „[RaZoR]“ Патрикеев

Григорий „Tem“ Джупин

Юрий „MeRfeS“ Иплевич

Андрей „Hadarius“ Есаков

Александр „Элек3х“ Грачёв

Александр „Ice Wolf“ Безуглый

Антон „[[Поэт]]“ Власенко

Никита „necsus94“ Помозов

Сергей „Fe-Se-An“ Федченко

Сергей „revfytd“ Куманев

Станислав „-VIR=-“ Марамыгин

Сергей „Срен“ Сорокуров

Михаил MIXer Постников

Михаил „MIKAILO“ Просмицкий

Александр „Wehrwolf“ Куликов

Антон „TosH“ Седов

Владимир „God\_Smack“ Бадурадзе

Сергей „RAMMSerZh“ Бойко

Дмитрий „Menger“ Исаев

Пасека „cuprum1808“ Евгений

Irvin

Артём „cZm“ Столбиков

Иван „FAQ“ Пятволенко

Роман „xXxhp“ Садыков

Александр Марков

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в данном издании, ссылка на „MTOG“ строго обязательна. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции

новостью и произошло моё внезапное повышение в должности до нового главного редактора. Будем надеяться, Егор не ошибся в выборе.

Далее пошло ещё более интересным путём развития событий - мало того, что на меня посреди месяца свалилась куча неразобранных статей, так какой-то чёрт дёрнул меня попробовать поговорить с разработчиками прямо под конец месяца. Едва мы это сделали, как на нас тут же навалилось такая куча всего интересного, безумно эксклюзивного и, конечно же, неотложного, что нас буквально задавило под разбор новых материалов - чего стоит лишь одно взятое мною интервью у Qrlaze, анонс порядком десяти новых игр от них же с эксклюзивными скриншотами и подробностями и превью их новой игры - Retro Games, ну и, конечно, выцыгненные у NET Lizard эксклюзивные арты по их новой игре Тени египта, которая оказалась чуть ли не самым серьёзным высказыванием в жанре шутеров. Артов, кстати, ни у кого кроме нас больше и нет, вот так-то. Но даже когда мы всё это и структуризовали(а вы смогли бы не спать двое суток подряд, проверяю и оформляя статьи? А вот мы смогли), то были встречены бурным шквалом внезапно хлынувшим потоком свежих хитов, пустить в следующий номер которые бы стало настоящим грехом, и это при том-то что июль - месяц глухого затишья в стане игровой индустрии, все разработчики разъехались по отпускам, как и большинство наших сотрудников и одной сотрудницы, так что всё ложилось только на наши с Алексеем плечи. Ну да ладно - журнал выпущен, теперь можно наконец исполнить то, о чём я уже мечтаю с начала моего вступления на должность главного редактора - плюхнуться в кровать и весь день смотреть аниме с экрана моей любимой PSP.

Но не стоит думать что месяц выдался без хороших новостей - со следующего номера наш журнал снова начнёт свои метаморфозы в лучшую сторону. Во-первых, мы, возможно, полностью откажемся от PDF-версии в пользу нашего нового, полностью написанного с нуля движка, в котором вам будет позволено просматривать видео, анимации, картинки, прослушивание музыки и, конечно же, листинг статей в более хорошем качестве. Не будем отходить далеко от темы движков - к следующему номеру мы попытаемся растормозить нашего штатного ява-программиста на нечто большее, чем просто альфу нового ядра, которое мы вам обещаем уже второй месяц подряд и, опять-таки возможно, седьмой номер буде запущен вами на телефоне уже в новой оболочке. Так же порадуя вас отличной новостью - мы наконец-то собираемся сделать то, что нас просят уже с самого первого выпуска MTOG - откроем раздел, посвящённый харду и софту, если, конечно, подписавшийся на это человек не отступится. Так же в этом месяце мы порадовали и владельцев телефонов, в честь юбилея выпустив на яву самый долгожданный - первый выпуск за март.

На этом, думаю, можно закончить моё приветствие и уже наконец отпустить вас читать нечто более интересное в журнале, а раз так, то пора мне заканчивать этот опенинг и попрощаться с вами ровно до следующего месяца. Удачи вам, друзья.

[pochta@mtog.ru](mailto:pochta@mtog.ru) - присылайте сюда ваши вопросы и пожелания



## Обзоры в номере:

3D Дрожь	62
3D Тени Египта	25
Assault Team 3D	70
Baldur's Gate: Dark Alliance	48
Beowulf	33
Blades and Magic 3D	36
Blood+	50
Colin McRae Dirt	82
Bubble Bash 2	72
Crash & Mutant Island	38
Dead Daughters	34
Get Rich Or Die Tryin'	43
Guitar Rock Tour 2	45
H.A.W.X.	52
Ice Age 3	46
Masterman 3D	54
Need for Speed: Undercover	56
Nitro Street Racing 2	60
Nitro Street Racing 3D	58
Pro Evolution Soccer 2009	41
Rally Master Pro	82
Real Football 2009	42
Red Faction: Guerilla	84
Revival 2	22
Sid Meier's Civilization IV	31
Stranded	66
Supreme Commando	68
Surf's Up	69
Tibia ME	75
Townsmen 6	89
Vans Skate and Slam VS. Skate	64
Virtua fighter mobile 3D	87
Wallace n Gromit	91
Zombie Infection	79

Crash & Mutant Island



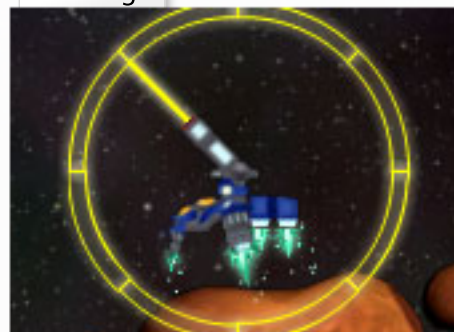
Nitro Street Racing 2



Revial 2



Star Hogs



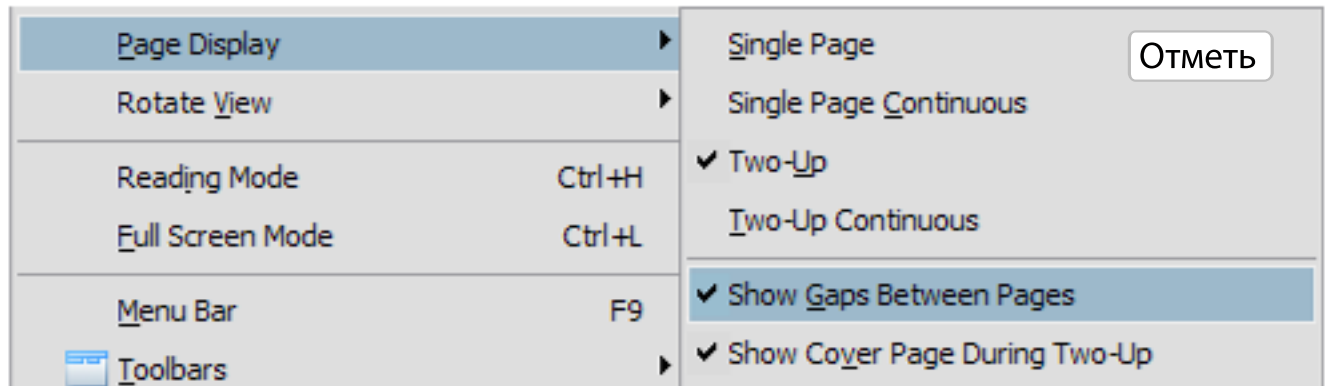
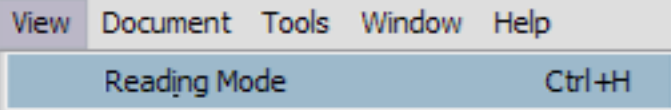


# На заметку:

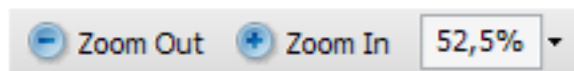
Открой



Нажми



Отрегулируй по вкусу



Наслаждайся



Нас удобно читать с монитора



От редактора	02
Календарь	06
Новости	08
Анонсы Qplaze	15

## Preview

Retro Games	20
Revival 2	22

## Java

3D Тени Египта	25
Sid Meier's Civilization IV	31
Beowulf	33
Dead Daughters	34
Blades and Magic 3D	36
Crash & Mutant Island	38
Pro Evolution Soccer 2009	41
Real Football 2009	42
Get Rich Or Die Tryin'	43
Guitar Rock Tour 2	45
Ice Age 3	46
Baldur's Gate: Dark Alliance	48
Blood+	50
H.A.W.X.	52
Masterman 3D	54
Need for Speed: Undercover	56
Nitro Street Racing 3D	58
Nitro Street Racing 2	60
3D Дрожь	62
Vans Skate and Slam VS. Skate	64
Stranded	66
Supreme Commando	68
Surf's Up	69
Assault Team 3D	71
Bubble Bash 2	73
Tibia ME	75
Zombie Infection	79
Rally Master Pro vs. Colin McRae Dirt	82
Red Faction: Guerilla	84
Virtua fighter mobile 3D	87
Townsmen 6	89
Wallace n Gromit	91
Aces of the Luftwaffe 2	94

## iPhone

Star Hogs	97
-----------	----

## N-Gage / Symbian

Defend London 3D	99
------------------	----

## Trash

PostAI	100
ЛеСВН в Гомоландии	101

## Interview

Интервью с Qplaze	103
Интервью с Геймером	106
Интервью с создателем EMG Studio	108

## Articles

Будущее Online Игр	110
--------------------	-----

## Offtopic

Треки своими руками! (ч.2)	112
Защита приложений	113
Чит-Зона	114
Поиск секретного рабочего Fish Finder'a	115
История MTOG	117
Это мы!	120
Почта	126

Beowulf



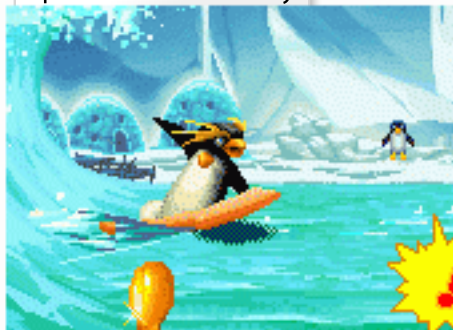
Nitro Street Racing 3D



3D Тени Египта



Spider-Man: Toxic City







# Календарь

## Название:

Rolando 2  
Kill All Bugs  
Waterslide Extreme  
Brawn GP Racing  
Star Hogs  
Ms. Chuck the Ball  
Puzzle Domino  
Zombies & Me  
Ka-Glom! (iPhone)  
Mobsters: Big Apple  
Puzzlings  
Zombies vs. Sheep  
Archon  
ShapeShape  
The Battle of Pirate Bay  
Timeloop  
Tumblebugs (iPhone)  
Madden NFL 10 Online  
C&C: Red Alert (iPhone)  
Madden NFL 10 (iPhone)  
Noby Noby Boy  
SciFly 2  
The Chronicles of Inotia 2  
Urban Rivals  
Hardgore  
Hybrid Eternal Whisper  
Nightclub Fever (iPhone)  
Route 666  
Rolando 3  
Dexter  
FIFA (iPhone)  
NBA Live (iPhone)  
SSX (iPhone)

## Издатель:

ngmoco  
Sonic Boom  
Barclaycard  
Upstream Systems  
TBC  
TBC  
415 Games  
EA Mobile  
Magmic Games  
Playdom  
Sonic Boom  
ClickGamer  
React Games  
TBC  
TBC  
Connect2Media  
Connect2Media  
Electronic Arts  
Electronic Arts  
Electronic Arts  
Namco Networks America  
TBC  
Com2uS  
Boostr  
Chillingo  
Gamevil  
Digital Chocolate  
TBC  
Electronic Arts  
Marc Ecko Entertainment  
Electronic Arts  
ngmoco:  
Electronic Arts

## Дата релиза:

1 Июля 2009  
2 Июля 2009  
2 Июля 2009  
5 Июля 2009  
6 Июля 2009  
8 Июля 2009  
8 Июля 2009  
10 Июля 2009  
12 Июля 2009  
15 Июля 2009  
15 Июля 2009  
19 Июля 2009  
20 Июля 2009  
20 Июля 2009  
20 Июля 2009  
Июль 2009  
Июль 2009  
30.08.2009  
Лето 2009  
Лето 2009  
Лето 2009  
Лето 2009  
Лето 2009  
Осень 2009  
Осень 2009  
Осень 2009  
Осень 2009  
IV кв. 2009  
2009  
2009  
2009  
2009

Zombies & Me



Timeloop



SciFly 2



Tumblebugs







# Календарь

## Название:

Mega Monsters  
Yamake  
Ducati Moto  
Tiger Woods PGA Tour  
Snowboard Hero  
Rally Master Pro  
Powerboat Challenge  
Galaxy on Fire  
Blades & Magic  
Creebies  
Tomb Raider: Underworld

## Издатель:

Nokia  
Nokia  
Vir2l  
EA  
FishLabs  
FishLabs  
FishLabs  
FishLabs  
FishLabs  
Nokia  
TBC

## Дата релиза:

2009  
2009  
2009  
2009  
2009  
2009  
2009  
2010  
2010  
TBC  
TBC

n-gage

## Название:

99 Ninjas  
Twice Hentai  
Cops L.A. Police  
Tragedy Club  
Revial 2  
Age of Japan  
The Imp: Episode 1  
Tumblebugs  
Египет 3D  
Nightclub Fever  
Art of War 2 Ep. 2  
Age Racers  
Real Football 2010  
Super Space Hero  
Need For Speed SHIFT  
Majesty  
Assassin's Creed 2  
Night Club  
Fighting Club  
Поле Чудес  
eXfusion  
Master Mind  
Iron Man 2  
Black Hole 3D  
Дракон и Дракула 4

## Издатель:

GLU Mobile  
HeroCraft  
Gameloft  
HeroCraft  
HeroCraft  
HeroCraft  
TBC  
Connect2Media  
NetLizard  
Digital Chocolate  
Gear-Games  
EA Mobile  
Gameloft  
Digital Chocolate  
EA Mobile  
HeroCraft  
Gameloft  
HeroCraft  
HeroCraft  
HeroCraft  
TBC  
THQ Wireless  
Gameloft  
HeroCraft  
HeroCraft

## Дата релиза:

Июль 2009  
Июль 2009  
Август 2009  
Август 2009  
Август 2009  
Август 2009  
Лето 2009  
Лето 2009  
Лето 2009  
3 квартал 2009  
3 квартал 2009  
Сентябрь 2009  
Октябрь 2009  
Осень 2009  
Конец 2009  
4 квартал 2009  
4 квартал 2009  
4 квартал 2009  
4 квартал 2009  
4 квартал 2009  
2009  
2010  
2010  
TBC  
TBC

Java

Cops L.A. Police



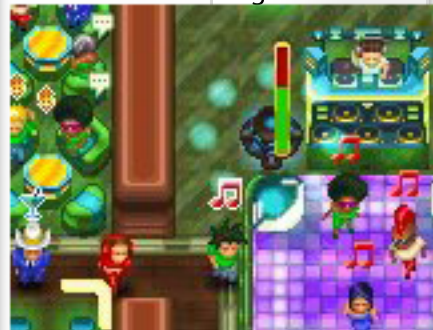
Египет 3D



Black Hole 3D



Nightclub Fever





Благодарим за предоставленные новости администрацию [games-review.ru](http://games-review.ru), а также портал [next-gage.ru](http://next-gage.ru) за новости о n-gage

## Qplaze выпускает новую игру - Supreme Commando.

Возможности игры:

- Яркая графика и множество разнообразных спецэффектов – взрывов, вспышек, выстрелов;
- Увлекательный и затягивающий геймплей;
- Множество противников с различным поведением и оружием, и огромные жуткие боссы;
- Высокая скорость игры и отличная оптимизация под слабые модели телефонов;
- Динамичное музыкальное сопровождение;
- Доступность игры на девяти языках: Русском, Украинском, Английском, Итальянском, Немецком, Чешском, Польском, Французском, Испанском.



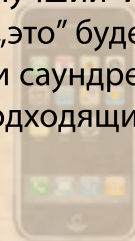
## Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=ZCnaeBIFrW4>

## 2 трейлера игры JUMP

Компания The Code Monkeys готовит к выпуску игру под названием JUMP, этакий симулятор паркура. На данный момент доступно 2 трейлера, но мы предлагаем посмотреть лучший из них. Ещё до сих пор не понятно, как „это“ будет управляться и сменят ли разработчики саундтрек на более подходящий



## Resident Evil 4 уже в App Store

После таинственного появления и исчезновения из японского App Store этой игры прошло ровно 2 недели.

И вот, теперь она опять доступна для покупки, но уже во всех App Store по цене в \$7.99







## N-Gage для N97 уже доступна для скачивания

Владельцы одного из самых продвинутых на сегодняшний день смартфонов теперь тоже могут играть в n-gage игры. Вы можете скачать программу не только через обновление ПО, но и с официального сайта

(<http://www.n-gage.com/ngi/ngage/web/ru/ru/home.html>)



n-gage



## Nokia работает над версией Dance Fabulous с сенсорным управлением

По словам Марка Оллилы, директора компании по X-Media решениям, Nokia сейчас работает над версией Dance Fabulous с сенсорным управлением.

Он сообщил об этом на сегодняшней презентации на Develop Evolve в Брайтоне, однако он не сказал, для каких именно устройств выйдет эта игра. Скорее всего, игра выйдет для N97, но есть шанс, что она выйдет и для 5800, который хоть и не поддерживает N-Gage, но является музыкально-направленным аппаратом.

Даже если слухи подтвердятся, и N-Gage закроют к концу этого года, то будем надеяться, что Nokia продолжит выпускать качественные инновационные игры для Ovi Store.



n-gage



## N-Gage умирает и оставляет людей без работы

К сожалению компания Nokia закрыла студию по разработке мобильных игр в городе Ванкувер, Канада, в связи с чем было сокращено сто рабочих мест. За время своей работы студия N-Gage Design Studio, расположенная в Ванкувере, успела разработать значительное количество "тайтлов" для первого и второго поколения N-Gage, а также и для других мобильных платформ.

Группа разработчиков работала над такими франшизами, как "Call of Duty", "Tiger Woods" и "Tony Hawks". Студия закрылась 30 июня. Судьба ста работников подразделения, оказавшихся не у дел, пока неясна. Nokia никак не комментирует ситуацию.

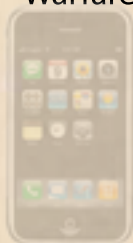


## Sugar Devil Studios работает над Wizard Warfare



Sugar Devil Studios поделилась с общественностью новыми скриншотами, а также одним новым видеороликом из своей новой игры Wizard Warfare, которая должна появиться в App Store уже в августе этого года. Вы будете играть одним из шести представленных магов, наделенных своим характером: Стивом - любителем комиксов и шоколада, Джинной, предпочитающей клубнику, но не любящей сливу и бананы, Скорном - уродом-мусорщиком, и тремя другими.

Управление в игре будет очень похожим на то, что мы видели в Worms и Star Hogs. Более подробная информация о Wizard Warfare должна появиться уже на следующей неделе.



## Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=-e3HSXdZmPw>





## Bovine Dragon Software готовит к выпуску Gomi

Bovine Dragon Software готова, наконец-то, предоставить свою игру - Gomi, впервые о которой мы услышали ещё в январе. Данный разработчик также известен по игре Trace, бесплатной игры для iPhone.

P.S. Обязательно посмотрите видео, более шизофреничного оформления мир ещё не видел.

### Особенности игры:

- \* 8 уникальных миров и 140 уровней
- \* 8 мини-игр
- \* 12 часов игрового процесса
- \* 8 уровней, в которых содержатся боссы
- \* 8 уникальных способностей
- \* Сотни достижений
- \* Интернет таблица-рекордов
- \* Сотни Gomi, за которых можно играть



## Crazy Monkey Spin от Digital Chocolate уже в App Store



Crazy Monkey Spin - очередная головокружительная аркада от всеми известной компании Digital Chocolate, уже успевшей зарекомендовать себя в этом увлекательном жанре. В данной игре нам предстоит играть обезьянкой, которая спасает своих друзей от злобного робота, похитившего их. Геймплей довольно-таки необычен и сильно отличается от других. Все что вам нужно уметь - прыгать и хватать бананы! Если вы на это способны, то вперед, исполнять чудеса акробатики! Стоимость Crazy Monkey Spin в App Store составляет всего \$2.99. Также имеется lite-версия, которая распространяется совершенно бесплатно.

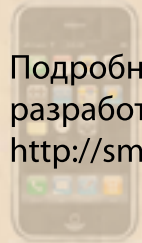


## HeroCraft выпустила 8 in 1: Arcade Park для iPhone/iPod Touch

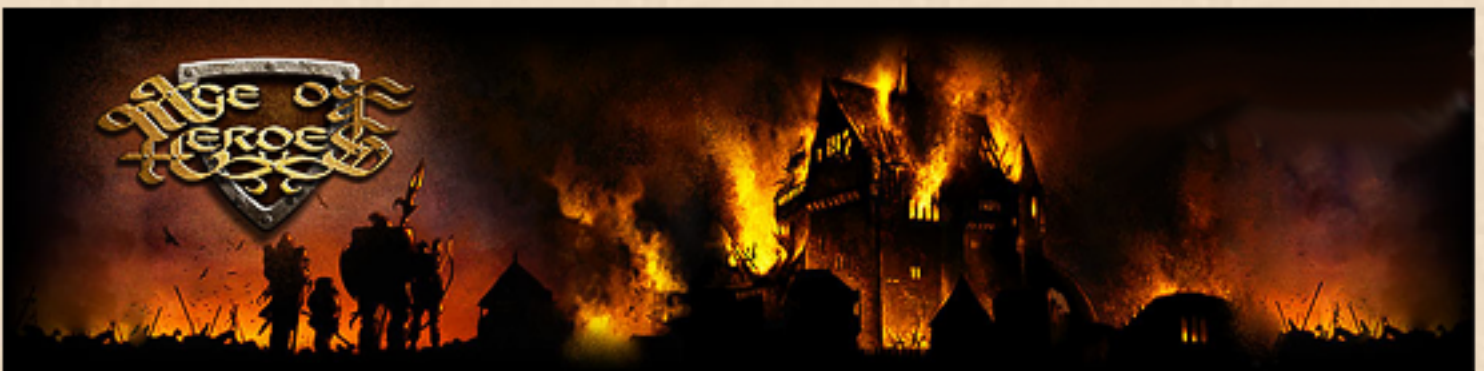
Совсем недавно компания HeroCraft выпустила 8 in 1: Arcade Park для платформы iPhone/iPod Touch. Сборник игр «8 in 1: Arcade Park» напоминает геймерам о легендарных играх, популярных среди миллионов пользователей до сих пор. Он включает в себя следующие игры: «Arcade Ball», «Asteroids», «Rushman», «Digger», «Gold Hunter», «Galaxy Invaders», а также военные игры «Real Tanx» и «Riverside Assault».

Подробнее о самих играх можно почитать на сайте разработчика:

<http://smart.herocraft.com/ru/games/arcade-park>



## Age of Heroes Online – революция мобильного клиента игры!



Выходит новый, универсальный Java -клиент для самой популярной мобильной MMORPG на территории СНГ. Новый клиент Age of Heroes Online поддерживает более 700 существующих моделей телефонов и позволяет игрокам регистрироваться в игре прямо из клиента. Также новый клиент обладает рекордно малым размером в 140 килобайт, свободно конфигурируется под любые клавиатуры и тачскрин, и не хранит в себе данных о аккаунте игрока, что позволяет скачивать, дарить и распространять его между игроками совершенно свободно.

Java





## DOOM 2 RPG

В распоряжение широкой общественности попала нарезка видео из ожидаемого в августе Doom 2 RPG

Несмотря на не очень большую продолжительность видео, увидеть можно многое и на основании этого делать соответствующие выводы.



## Where in The World is Carmen Sandiego?

Компания Gameloft завершает разработку своего нового квеста "Where in The World is Carmen Sandiego?". Кармен Сандиего - преступница планетарного масштаба. Некогда она служила в детективном агентстве ACME (A Company that Makes Everything), но покинула его, основала собственную организацию, преступный синдикат VILE (Villain's International League of Evil), и занялась похищением самых ценных культурных реликвий. Поймать её никому ещё не удавалось.







# Gangstar West Coast Hustle

## Игровое видео\*



<http://www.youtube.com/watch?v=W8Oy-jLKTqU>



Компания Gameloft завершает разработку Gangstar: West Coast Hustle, которая должна появиться на прилавках App Store в конце лета этого года. Как и предполагалось, полная свобода действий нам гарантирована. Выполняйте миссии, зарабатывайте деньги и тратьте их на покупку новых автомобилей и на прочие мелочи. Пройдитесь пешком, либо же с ветерком прокатитесь по L.A. Что касается игрового управления, то разработчики обещают нам сделать его весьма удобным: заявлена поддержка акселерометра и Touch-джойстика.

### Особенности:

- Полностью трехмерное окружение;
- Огромный автопарк;
- Полная свобода действий: выполняйте миссии, катайтесь по городу, либо же просто пройдитесь пешком по побережью;
- Разбогатеите или умрите! Исследуйте город, убивайте членов преступных группировок, воруйте транспортные средства;
- Выбирайте свою любимую радиостанцию и наслаждайтесь приятной музыкой (hip-hop, rap, reggae, electro, Californian punk rock и многие другие).

Официальный twitter игры: [http://twitter.com/gangstar\\_game](http://twitter.com/gangstar_game)

Официальный сайт: <http://coming-on-iphone.com>

\*Также можно посмотреть официальное видео, в котором показано меньше, но оно лучшего качества (<http://www.youtube.com/watch?v=2l0jZp9BiGU>)

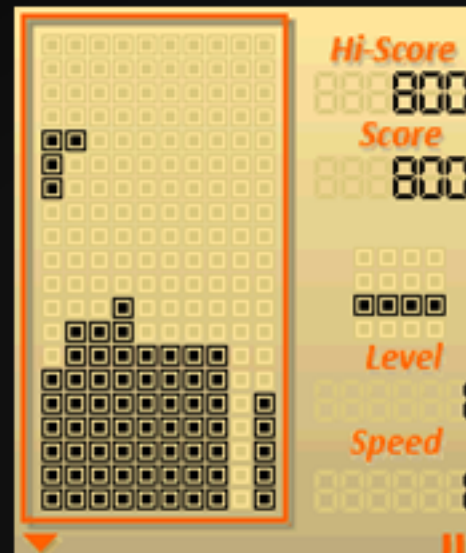
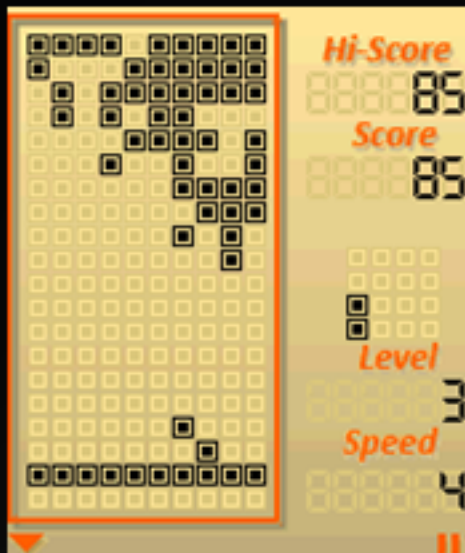


Всем вам, дорогие читатели, известно, что наш журнал бескорыстно трудится лишь для того что бы держать именно вас в курсе всего того, что происходит в мире мобильных игр, при чём делая это наиболее पहले и оперативнее. Сегодня, в честь нашего юбилейного выпуска мы решили как можно сильнее вас порадовать и достали именно для вас, пожалуй, самый большой эксклюзив номера. Благодаря нашему давнему и, конечно, плодотворному сотрудничеству с украинской командой разработчиков Qplaze, мы получили самый дорогой для нас подарок - именно на стараницах этого выпуска анонсируется (посчитай скок) новых игр от этих талантливых людей, скриншоты и информация - прилагаются. Мы от души благодарим наших друзей и в свою очередь желаем им всего самого наилучшего, в том числе обойти кризис стороной, попутно сотворив настоящие шедевры для игровой индустрии. Ну а теперь, друзья мои, не смеем вас больше задерживать - впереди вас ждёт несколько страниц анонсов самых новых игр от Qplaze. P.S. Даты релиза могут быть изменены.

## Retro games: 5 in 1

Вы помните эти игры? Они ничуть не устарели... все те же знакомые ощущения, знакомое управление и масса удовольствия.

Если вы устали от слишком сложных и непонятных игр, если вы хотите просто хорошо провести время – Retro Games от Qplaze именно для вас. Они были классными, и они остались классными – смотрите сами! Они бессмертны, эти игрушки... и теперь они на вашем телефоне, пять игр в одной!



Особенности игры:

- \* Пять хорошо знакомых игр по цене одной;
- \* Простая и стильная графика, создающая незабываемую игровую атмосферу;
- \* Приятная музыка, сопровождающая игру;
- \* Простое и понятное управление всеми играми;
- \* Отличная скорость работы на всех телефонах;
- \* Любимый геймплей – и совершенно ничего лишнего!
- \* Доступность игры на девяти языках: Русском, Украинском, Английском, Итальянском, Немецком, Чешском, Польском, Французском, Испанском.

Текст: Алексей rayman( Савочкин)

## RapidFire

Незабываемое антитеррористическое приключение ждет вас!

Тысячи террористов, десятки заложников, бомбы, взрывы – и верный пулемет в руках. Не ошибитесь – в ваших силах спасти весь цивилизованный мир от нависшей над ним страшной угрозы. Теперь все зависит только от вас – от вашей точности и быстроты!



Возможности игры:

- \* Яркая, фотореалистичная графика;
- \* Увлекательный геймплей, требующий высокой реакции и отличных рефлексов;
- \* Простое и понятное управление, не требующее обучения;
- \* Включаемые и отключаемые подсказки;
- \* Доступность игры на девяти языках: Русском, Украинском, Английском, Итальянском, Немецком, Чешском, Польском, Французском, Испанском.

## Fullmetal Fortress

Это не просто шутер!

Вам предстоит возглавить крепость на колесах, защищающую беззащитный мирный город от полчищ вражеских танков. Отражайте снаряды, ракеты и пули, уничтожайте сотни бронированных противников и живую силу врага.

Поле битвы - перед вами. Вперед!





Текст: Алексей rayman( Савочкин)

## Rairow Invaders.

Они уже среди нас! Они все ближе, они все ярче, они атакуют!

Одна из самых известных в мире игр – в новом осмыслении, и в совершенно новом свете. Такого буйства красок и форм вы еще не видели никогда.

Играть осторожно – можно обжечься!



Возможности игры:

- \* Уникальный графический стиль, заставляющий по-новому взглянуть на мобильные игры;
- \* Стильная и яркая игра, незабываемое зрелище даже на самом маленьком экране;
- \* Множество спецэффектов, и совершенно потрясающая динамика;
- \* Приятная музыка, сопровождающая игру;
- \* Простое и понятное управление;
- \* Отличная скорость работы на всех телефонах;
- \* Доступность игры на девяти языках: Русском, Украинском, Английском, Итальянском, Немецком, Чешском, Польском, Французском, Испанском.



## Retro games 2: 10 in 1

Соскучились за бессмертными игрушками? Новый подарок для любителей неустаревающей классики - десять игр в одной для вашего телефона! Новые скины и классные простые игры для настоящих ценителей.

Текст: Алексей rayman( Савочкин)

## Rainbow Ricochet

Берегите глаза и экраны! Перед вами - самая яркая игра в вашем телефоне!

Удары и вспышки, бонусы и миллионы очков за считанные секунды, рикошет за рикошетом в самой яркой и цветной игре из серии Rainbow.

Никакие преграды не остановят вас!



Возможности игры:

- \* Уникальный графический стиль, заставляющий по-новому взглянуть на мобильные игры;
- \* Стильная и яркая игра, незабываемое зрелище даже на самом маленьком экране;
- \* Множество спецэффектов, и совершенно потрясающая динамика;
- \* Приятная музыка, сопровождающая игру;
- \* Простое и понятное управление;
- \* Отличная скорость работы на всех телефонах;
- \* Доступность игры на девяти языках: Русском, Украинском, Английском, Итальянском, Немецком, Чешском, Польском, Французском, Испанском.



## Rainbow Tetriz

Вы видели, как радуга падает на Землю?

Вы знаете, как построить дом из света и электронной музыки?

Нет? Тогда мы вас научим.

Новая игра из серии Rainbow от Qplaze – построй свой дом из радуги!





ПРИМИ УЧАСТИЕ В ВОЙНЕ

[aoho.qplaze.com/war](http://aoho.qplaze.com/war)

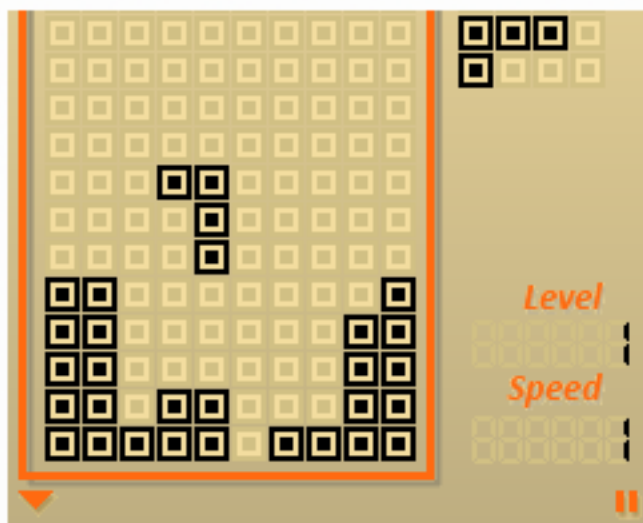




👤 **Автор:** Максим FaLLOuT\_mAn\_))) Иванов

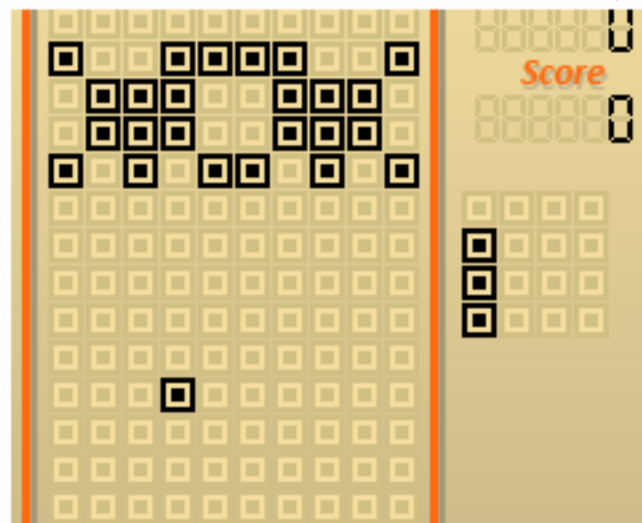
*"Это то, что было, что давало силы,  
Ту атмосферу, настроение мы не забыли,  
Над здоровьем своим жестоко шутили,  
С улыбкой вспоминаем это...Ностальгия!"*  
(с)Винт и МэФ(ех-ЮГ).Ностальгия

Ох, сколько же тетрисов я передолбил в детстве о собственное колено, да это же...просто не пересчитать! Каждый раз сливаясь на каком-нибудь безумно высоком левеле, я кидал бедный кусок игровой пластмассы на пол, с особым усердием бил его ногами и швырял пинками во все углы комнаты, о которые он мелодично тренькал. Каждый раз с любым тетрисом происходила одна и та же история - аппарат рано или поздно, стучась об углы, убивался так, что некоторые части корпуса буквально приходилось приматывать друг к другу скотчем. Вскоре от побоев не выдерживал динамик, начинал хрипеть или вообще отказывался воспроизводить что-либо из бедной мембранки, что меня, естественно, ещё больше бесило и я вновь, от обиды закутавшись в тёплое одеяло, продолжал стучать им о колено пока, наконец, экран не начинал течь фиолетовыми пятнами или, что особенно мне запомнилось, корпус вообще не ломался надвое.



И каждый раз когда это случалось, я заливался диким плачем, бежал на кухню к готовившей салатики маме и плакался в её розовый фартучек, обещая ей что если она купит мне ещё одно чудо

игрового производства, то я буду обходиться с ним бережно-бережно, чуть ли не выгуливать его по утрам в 6 часов. Выпросив новенький тетрис, я весь день ходил в мнимой депрессии, хотя душа моя радовалась и ликовала предстоящей покупке.



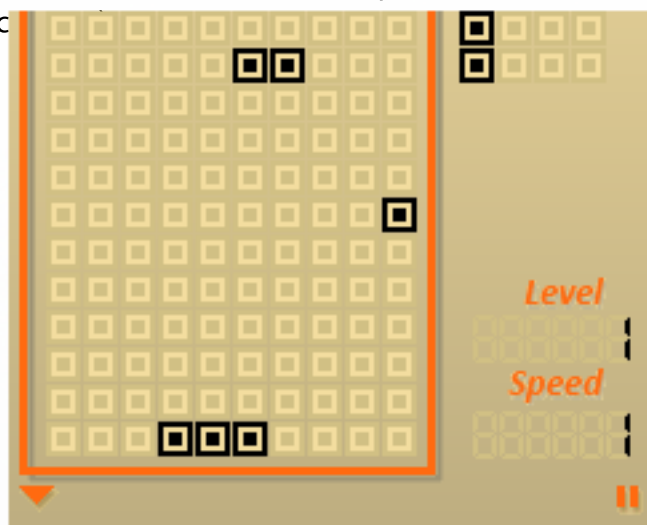
Так вот о чём я. Как только я запустил предпрелизную версию первого пака "тех самых игр с ностальгической недоPSP", у меня появились совсем небеспочвенные страхи - телефон-то мой подороже будет, чем купленный на рынке китайский тетрис за пятьдесят рублей, а вдруг бывшие года нахлынут и я вновь решу потряхнуть стариной, испытав на прочность своё колено? Как выяснилось, беспокоился я не зря, потому что это - один из самых точных и обаятельных симуляторов тетриса на яве. Почему обаятельный? Да потому что здесь переданы даже те не зажёгшиеся тёмные квадратики, что были видны на устройстве когда квадратик не занимался закрашенными чёрным пикселями, кажется будто в руках у тебя тот самый тетрис, что ты держал много лет назад у себя в руках - ностальгические слёзы по бесповоротно отвернувшемуся от тебя детству непроизвольно наворачиваются на глаза.

Нехитрое меню встречает нас бодрой музыкой, которая так и просит быстрее перейти к пункту "новая игра". В первом паке(напомню, что паков этих выйдет 3, подробнее читайте о графике плана выхода игр от Qplaze в соответствующей статье) содержится набор из 5 игр, то есть пяти режимов, полностью соответствующих аналогам





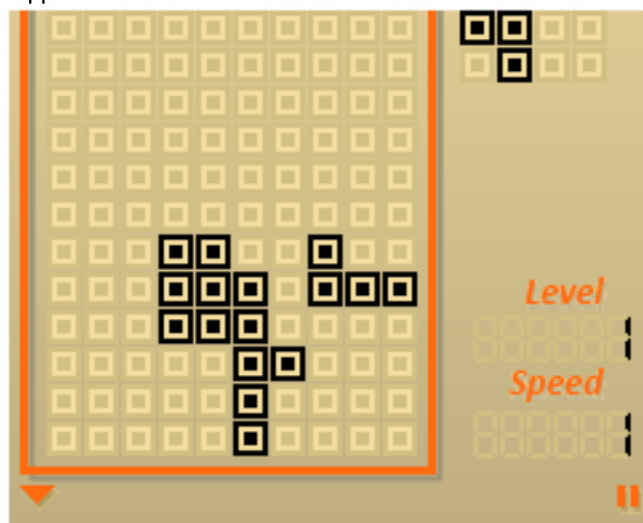
оригинала: тетрис (или в простонародье, "стройка!" - разворачиваем детали нужной нам стороной и пытаемся заполнить как можно больше рядов), snake(оригинальная змейка - как всегда управляем квадратиками, жрём квадратик, растём с квадратиками), arcade(прародитель знаменитого Break Breaker, пожираем отпруживающим от сцепления квадратиков которыми управляете вы конструкцию сверху), shooter (управляем струёй квадратиков и сбиваем надвигающуюся на нас стену из незабвенной классики..в смысле, квадратиков!) и, конечно же, Tennis (теннис с квадратиком, что ещё тут с



И пока вы считаете сколько раз в прошлом предложении я упомянул слов на страшную букву "к" и ищите пути для того что бы сообщить мне о моей врождённой тяге к тафтологии, я не примяну вас рассказать о том, что в любом из этих замечательных режимов можно отрегулировать сложность и скорость под себя, чем всенепременно воспользуюсь самые хардкорные игроки, выставив все настройки по максимуму! (вуахах, хардкорщики играть в тетрис!)

Эту игру довольно сложно оценивать - вроде и понимаешь, что выпустили её только ради того что бы немножко заработать в наши тяжкие времена (действительно, дешево и сердито, программистам вряд ли было работы тут больше чем на десяток минут, а уж художникам-то вообще, но блин, попробуйте только сказать, что вышло не обаятельно - самолично загрызу и прверашу в главного редактора - моя болезнь передаётся через кровь!), но ведь и затягивает же! Тем более что лучше уж выпустить такую классику, чем очередную бездушную и бездумную поделку с заголовком **Supreme**, не так ли? Тем не менее игра всё-таки смогла выделиться из всех превью этого

оцененных нами игр) - она первая кто получает вместо нашей оценки..просто штамп с гордой надписью - "живая классика"!



Мы, приготовив колени, с нетерпением ждём то чего украинцы хитро решили не закладывать в первый пак - настоящие хиты того времени, "танчики" и гоночки", вот тогда-то и можно будет действительно бить рекорды, поставленные в детстве.

## Рейтинг

# КЛАССИКА





# REVIVAL 2

Жанр: Пошаговая стратегия

Разработчик: HeroCraft

Издатель: HeroCraft

Оф. сайт: <http://herocraft.com>

Релиз: 2009

Платформа: Java

Автор: Алексей )rayman( Савочкин



**Revial 2** – это игра, которая с самого начала обещала стать хитом. Компания HeroCraft достаточно много сил вложила в предыдущую часть, но не менее этого они потрудились и над второй частью. Сегодня мы постараемся разобраться, имеет ли **Revial 2** право носить звание по-настоящему хитовой игры.

Хочется сразу сказать, что HeroCraft перенесла игру в изометрию, что не может не радовать. Теперь окружающий нас ландшафт выглядит более живым и красочным. Все здания в игре несмотря на маленькие размеры прорисованы до мельчайших деталей. Изображение различных юнитов также остаётся на высоком уровне. Пожалуй, стоит отметить, что здесь, как и в предыдущих частях с развитием науки в игре, будет меняться и всё оформление. Например в самом начале весь интерфейс будет сделан из всяческих деревяшек и стволов бамбука, словно древние люди сколотили его так, как смогли. Далее с развитием науки, люди многому научатся, и деревянный интерфейс сменит каменный, а каменный ещё более совершенный.



Музыка в игре также на уровне. Присутствуют, как обычные мелодии, так и разного рода звуки. Это, конечно, не **GoF 2**, в котором музыка ну просто одна из сильнейших сторон игры, но и в **Revial 2** звучат вполне нормальные, героические мелодии.

В последнее время стало видно, что компания HeroCraft в своих играх всячески пытается импровизировать с различными нововведениями и у них это довольно хорошо получается. Так например случилось и с этой игрой. Разработчикам удалось добавить в довольно серьёзную игру кучу юмора, который только придаёт весёлых и задорных ноток в «**Возрождение 2**» (он же **Revial 2**), а отнюдь не портит её. На вопрос: «Куда же там

можно засунуть хоть какие-то шуточки?», я отвечу – да практически во всё. Шутки будут встречаться как в меню, так и в игре. Ну к примеру в досье дикаря написано – валит врага наповал запахом подмышек, а дубина так, для антуража. Я лишь привёл один юмористический момент, а ведь их в игре очень и очень много.



Вот так плавно мы подоברались к самому вкусному – геймплею. Он здесь на высоте. По сути нам необходимо строить города и развивать их, но наряду с этим мы будем выполнять и многое другое. Примером является одно из нововведений – дипломатические отношения. Т.е. Вы можете заключить нейтралитет с другими кланами или же объявить им войну.



Если выберете первое, то в процессе игры ваши отношения будут развиваться. Несмотря на отношения с кланами, Вы должны стремиться к тому, чтобы быть первым во всём. Для этого, к примеру, придётся призвать несколько иммигрантов и заложить города в неизвестной ещё человеку зоне. Самое интересное, что любому городу можно присвоить абсолютно любые названия. У меня было всё следующим образом: по краям



были разбросаны Рязань, Москва, Калуга и т.д., а в центре красовался самый большой город под названием МТОГ. Т.е. я думаю, Вы понимаете, что состояние мира в игре будет зависеть напрямую от вас. В городах можно строить различные здания, такие как доки, кузнецы, школы и т.д., и понятное дело, что их строительство будет происходить быстрее там, где больше народу. А чтобы его было много, необходимо снабжать город едой, для чего в свою очередь, Вы обязаны заложить плантации. Чтобы народ не вымирал, необходимо отстроить медпункт.



Т.е. по сути, хоть это и обычная мобильная игра, но вложено в неё такое, что многие и позабыли бы. Собственно нет смысла рассказывать более о геймплее, ведь всё это вы можете узнать буквально из первых миссий игры, а саму **Revial 2** остаётся ждать совсем не долго. Рассказывать о каких-то сверхкрутых комбинациях тоже бессмысленно, ведь как указали сами разработчики «Каждый игрок откроет их для себя сам».



Так же в «Возрождение 2» присутствует как одиночная игра, так и игра вдвоём на одном телефоне. А что бы вам не заскучать даже спустя

месяц, в игру импортировали порядком 2000 карт.



Ещё, я хотел бы сказать то, что хоть в начале статьи и указано, что это пошаговая стратегия, но на самом деле эта игра содержит в себе куда большее количество жанров и в этом Вы и сами убедитесь по мере прохождения.

Вы скажете: «Вот, автор этой статьи плохо пишет, ведь только и делает что хвалит игру!» (Ещё бы запятые где надо ставил, буквы не пропускал и писал пограмотнее, то было бы куда лучше! xD – прим. главреда). А как же по-другому? Согласен, в этой игре не совсем идеален звук, может и есть над чем поработать в плане геймлея, но на данный момент, если смотреть на игру в целом, то никаких недостатков не видно вообще.

Геймплей:	9,5
Графика:	9
Звук:	7
Реализм:	9,5

Рейтинг

9,0



# ТЕНИ ЕГИПТА

Жанр: FPS

Разработчик: NET Lizard

Издатель: NET Lizard

Оф. сайт: <http://netlizard.net>

Релиз: 2009

Платформа: Java



Автор: Максим FaLLOuT\_mAn\_))) Иванов



*"Но тихо!..Похоже, это стихи!..  
С похмелья похлёбка горячей ухи -  
Я слепну от вида хвалёного лоска,  
В кулаке сжимая слова Маяковского..."*

(с) True Star feat. Dry Ice(EK  
PLAYAZ).Улицы Не Любят Слабых

Все разработчики в чём-то отчасти родители, потому что по-другому назвать их отношение к своим проектам просто невозможно, ведь они тоже растили игру буквально с пелёнок - от первой технической демки до появления оной на платниках. В связи с этим у многих из сообщества геймдевелоперов проявляется синдром излишней заботы о собственном детище, т.е. когда отнюдь не совершенную игру начинают обожествлять и с пеной у рта спорить буквально со всеми, кто найдёт хотя бы один из её очевидных недостатков, упрямо продолжая гнуть свою линию и отбиваясь сомнительными козырями вроде "такова специфика явы!".



Воодушевившись прохождением последнего творения украинских талантов, я для себя уже поставил игре твёрдые девять баллов (и вполголоса просто таки пел ей хвалебные диферамбы) и с мыслями о том, что после собственной статьи на второй эпизод **Contr Terrorism** я искренне обрадую NET Lizard, лично их поздравив тёплыми словами с успехом **Египта**. Когда у меня возмущённо спросили, почему же "только 9/10?! Нам уже те кто в неё играл и тестил её из обозревателей все ставили 10/10", мне стало почему-то противно и жутко обидно, и впечатления от одного из лучших шутеров на Яве как-то сразу померкли, подыстёрлись. Сообщение о том, мол, да не расстраивайтесь, у нас ещё никто за всё существование журнала не получил 10 из 10, так же не привело их в чувство, и именно это заставило меня указать им на те факты, что вынудили

снизить оценку игре ровно на один балл, хотя, уверен, причины знают и они сами.

Когда нас ещё только начали вскармливать первыми скринами сего проекта, во мне как обычно начало расти недоверие, слишком уж хорошо всё смотрелось: объёмные враги, нелинейные по геймдизайну уровни, разнообразное оружие, отменная графика(впрочем, детализация окружения и в прошлых играх вовсе не страдала, в отличие от прорисовки врагов), обилие монстров, вновь пришедших по нашу с вами душу, всё это заставило бы человека, незнакомого с предыдущими разработками студии просто летать от счастья по квартире с мобильным телефоном в руке. Но все мы помним и Дрожь, которая стала буквально шагом назад по сравнению с немного недоработанным первым эпизодом **Contr Terrorism** (не слишком умные ИИ + игра держалась на одном, пусть и отменном, геймплее, что, однако, не помешало стать ей хитом из-за отсутствия толковых аналогов и сильно выделил-





ся из общей толпы FPS), последовавшим за ним вторым эпизодом, который от чего-то лишился обаяния оригинала(вероятнее всего впечатление игрокам подпортили на скорую руку сделанные карты, бестолково расставленные по ним враги, отсутствие баланса в мощности вооружения, не изменившаяся ни в чём кроме лёгкого ретуширования графических уловок картинка), зато приобрёл первый на Яве адекватный мультиплеер по Bluetooth среди шутеров.



Безусловно, нам постоянно при анонсах обещали куда больше, особенно в Дрожи, а получали мы не совсем то, что ждали или не совсем то, что хотели и именно поэтому красивые скриншоты **Теней Египта**, явно показывающие реализацию всего того, что мы просили, очень сильно настрожили. Тем временем NET Lizard продолжали двигать свой продукт дальше – они заявили о том, что внедрили в игру интересный, волнующий сюжет, наделили врагов недюжинным умом, научили их прыгать и вообще активно реагировать на ваше поведение, а уж левелдизайнеров расхваливали даже больше других – по заявлениям украинцев на одном из форумов, именно они увели игру от линейности. Мне всё ещё не верилось. Не верилось даже после просмотра видео-



ролика, демонстрировавшего отличительные способности игры. Нет, я отнюдь не пессимист, но выглядело это слишком хорошо, просто непередаваемо красиво, энергично, бодро, а уж учитывая предыдущие попытки сотворить Игру Мечты для мобильных – просто фантастически лживо.

Но после покупки игры я понял, что ошибался. Ошибался настолько, что даже стыдно стало перед самим собой – ведь до этого ещё не было ни единого случая, в котором я менял своё первоначальное мнение, полученное от скриншотов и роликов на другое, и оценки, по сути, выставались заранее, и к моменту релиза лишь чуть-чуть подправлялись. С **Тенями Египта** произошёл удивительный случай – здесь впервые всё то, что было обещано, действительно внедрено в игру и, что самое важное, прекрасно друг с другом функционирует, заставляя геймера буквально бросать цветы в экран мобильного телефона, кричать восторженно севшим голосом «Браво!» и просто-напросто аплодировать новому детищу украинцев.



Графика, которая никогда не была слабым местом игр от NET Lizard, ещё более похорошела и встала на планку (О, Боже мой!) качества, которую кроме как фотореалистичной назвать и нельзя. Самое важное, на мой взгляд, достижение украинцев это то что их игры без особого скрипа запускаются даже на моделях прямо скажем слабеньких телефонов без поддержки объёмных игр, а вот это уже, согласитесь, действительно потрясающе, особенно учитывая то, что графика здесь, бесспорно, революционная. Опять же сильный перевес в пользу псевдо-объёмного движка от разработчиков данного шутера - полное отсутствие размытия и пикселизации – за время моего теста, игра ни разу не показала себя ретиво: ни одного просвета пустоты из-за неплотно подогнанных друг к другу текстур, отличная оптимизация, великолепная игра света и тени, которая



выглядит особенно реалистично(едва коридор перестаёт освещаться пламенем факела, как пространство вокруг тебя миглом приобретает тёмные оттенки и становится предельно мрачным – всё буквально подгоняет тебя как можно быстрее найти источник успокаивающего света).



В игре наконец-то появились долгожданные кат-ролики, с помощью которых подчёркивается эффект присутствия(первый уровень встречает нас бодрым мотанием головы из стороны в сторону – всем сразу становится понятно, что главный герой просто-напросто пытается очухаться от чего-то неприятного, например, завала, так некстати свалившегося на нашу голову) или помогает акцентировать вещи на важных событиях, будь то валяющийся рядом с трупом пистолет или внезапно навалившаяся толпа монстров, жаждущих всенепременно разорвать нас на ровные кусочки. Кстати, враги просто-таки поразительно эволюционировали в рамках шутеров от NET Lizard, во-первых самым, пожалуй, приятным нововведением является их объёмность, пусть и построенная треугольниками. Да-да, друзья, вы не ослышались, начиная с **Египта** в играх этой компании непонятная каша из пикселей, совершающих намёки на то, что они якобы наши враги, отменяется и взамен этой несуразице приходят красивые модельки агрессивных супостатов, которые можно осмотреть со всех сторон минуя проклятые законы псевдо-3D движков(когда как бы вы не повернулись, а труп постоянно будет лежать к вам ногами) нажав на кнопку \*, активирующую свободное вращение камеры – да, совсем один в один как в шутерах на ПК! Камеру можно направлять куда угодно, то есть никаких «нельзя посмотреть на потолок» или за обрыв, вниз, просто не существует – ваши исследовательские интересы отныне отправляют в свободное мореплавание, разрешая заглянуть буквально в любую щель на уровне.

Так же свободное вращение камеры можно эффективно сочетать в бою – пока одними клавишами ты нацеливаешь прицел на голову скорпиона, а другими стрейфишься, уклоняясь от тех нечистот, которыми нас буквально всего хотят залить эти глупые насекомые. Кстати, об ИИ. По сравнению с предыдущими проектами украинской студии, наши противники недюжинно поумнели и научились адекватно оценивать ситуацию, попутно пытаясь устранить вас различными способами – скорпионы плюются ядом довольно метко и во все стороны, ради эксперимента над уровнем сообразительности компьютера, руководящим действиями монстров, я начал отстрел враждебнооставшей египетской мифологии с высокого уступа, так через несколько секунд ИИ сориентировался и начал предпринимать отчаянные попытки сжить меня со света.



Другой раз я решил начать атаку снизу – поняв, что яд до меня не достаёт, скорпион сам спустился с высокого утёса(а вернее просто спрыгнул) и выбрал наиболее удобную позицию для моего умерщвления(!).





Левелдизайнеры постарались на славу – такое огромное количество интересных ситуаций не может сгенерировать пока что ни одна игра на Яве (имеется в виду среди 3D игр), и если первые несколько уровней перед нами предстаёт всё та же коридорщина, которой нас до этого кормили не один год подряд, то после у разработчика словно просыпается желание совершенно точно нас чем-то да удивить – сначала уровень, который полностью поглощён крошечной темнотой и в котором расположена пусть и банальная донель-зя загадка, но передвигать светильники, пугая светом монстров – согласитесь, такого в шутерах мы ещё не видели, впрочем ровно как и того, что бы нас сталкивали в пропасть с узенькой дорожки акулы с ящиковидной мордой! Большинство игроков, особенно хардкорщиков, порадуют боссы – уровень с плюющимся в вас скорпионами щупальцем запомнится вам, поверьте, надолго, потому что именно в этом уровне вы должны показать как можно более выверенную механику собственных рефлексов. Сюжет в игре хоть и присутствует, но весьма номинальный, уверен, половина геймеров даже не заметила если бы его убрали совсем, просто потому что в игре его просто-напросто нет, а двусложные предложения при приближении к трупам вряд ли могут действительно взволновать и заинтересовать, но тем не менее по сравнению с сюжетами предыдущих игр от NET Lizard, где все перепитии сценария умещались в одну строку, это просто прорыв и желание по-настоящему потрудиться, что может вызвать только лишь похвалу.



Тем людям, что уже заглянули в оценки, может показаться непонятным, почему же всего лишь 9 баллов, когда при таких сильных похвалах от меня игра должна была получить как минимум 9,5? Всё просто, друзья мои. Хотя к звукам никаких нареканий нет, (он, кстати, вышел тоже вполне неплохо – для этого украинцы наняли специальную

записывающую студию Bashi Records Team, в которой, по их словам, удалось добиться почти что оцифрованного качества), но музыка – самая слабая сторона игры, и больше чем на 8 баллов никак не тянет. Да, вы, может, в чём-то и правы, уважаемые разработчики, что в шутере музыка стоит далеко не на первом месте, но если уж вы собрались делать проект А-класса, то и делайте всё на высочайшем уровне, как того требует планка качества! Уверен, музыка с восточными мотивами была бы здесь как никогда в тему и создавала на многих уровнях нужную атмосферу – нечто угнетающее на уровне со светильниками могло дать вам общую 10 баллов, но вместо этого в игре мы слышим всего лишь одну нудную мелодию, которая нас буквально преследует, продолжая играть и в начале уровней, правда лишь до первого выстрела. Да, вы не ослышались, едва прозвучит звук срабатывания оружия, как игра погружает в нас в полнейшую тишину, даже по прошествии того, как фанфары отгремели, нудного мотивчика мы не услышим. И как это называется? Спецификой Явы? А по-поему, просто ленью.



Вообще, играя в **Тени Египта** я подсознательно сравнивал его с новым детищем Gameplay - **Black Hole**, в который мне удалось поиграть ещё месяц назад. Так вот, к чему я веду - **Black Hole** это самое кинематографичное высказывание в жанре шутеров, у него есть амбиции, оригинальная система боя, сюжет, обаяние, чертовски интересная подача одного из самых забавных мемов – андронного коллайдера, но нет революционной технологии, хорошего движка и действительно красивой графики (впрочем, у Gameplay есть ещё время всё исправить), но это, несомненно, так же один из самых важных для жанра шутера релизов в этом году, так что нам как и вам очень интересно, кто же победит в борьбе за звание FPS года, **Тени Египта** или **Black Hole** (или появится некто третий?)? В любом случае, пока что борьба между



технологиями и кинематографичностью идёт просто не на жизнь, а на смерть, и это всё чрезвычайно напоминает нам ситуацию 2007 года, когда друг другу точно так же противостояли Crysis и Call Of Duty 4: Modern Warfare. Тогда, кстати, победили проверенные годами рельсы, а тут? Вскоре узнаем.

P.S. Огромное спасибо команде художников-дизайнеров из NET Lizard что в субботу оставили свои семья дома и нарисовали эти изумительные арты эксклюзивно для нашего журнала - больше вы их нигде не увидите!

Геймплей:	9
Графика:	9,5
Звук:	8
Драйв:	9,5

Рейтинг

9,0

Для того, чтобы получить эту игру, отправте код на нужный номер

7063 - Россия - 90 руб. без НДС  
7063 - Украина - 16,67 грн без НДС  
7063 - Казахстан - 346,50 Тенге без НДС  
5205 - Белоруссия (только VELCOM)

Россия Номер: 7063; Код: 165443288  
Украина Номер: 7063; Код: 165443288  
Казахстан Номер: 7063; Код: 165443288  
Белоруссия Номер: 5205; Код: 165443288

Находясь в составе группы черных археологов, вы находите неизведанную систему секретных туннелей в Египте.

После неожиданного нападения на вашу группу, выходы были завалены...

Похоже, что теперь вам придется бороться не только за древние сокровища, но и за свою жизнь.







# Sid Meier's Civilization IV

Жанр: Стратегия

Разработчик: Oasys mobile

Издатель: Dariusz Grzeszczak

Релиз: 2008

Платформа: Java



 **Автор:** Иван FAQ Пятоволенко

Вы когда-нибудь играли на компьютере в «Цивилизацию»? Могу поспорить, что даже если нет, то непременно о ней слышали. Даже первые части этой замечательной серии (пусть и с никудышной графикой) манят ещё и ещё разок сыграть. Что уж тут пустословить о четвёртой части?



Как известно, уже была нелепая попытка перенести игру на J2me платформу, но из этого ничего не вышло, что, в общем-то, довольно печально: то ли из-за неумелых рук и бездарности разработчиков, то ли из-за попытки улучшить производительность и поставить игру на телефоны со средними возможностями (во что слабо верится). Ещё в 2008 году вышла игра «Цивилизация 4. Защитники врат» от компании Oasys mobile©. Может быть, после влияния на мобильных геймеров третьей части, или ещё из-за чего, но никому от выхода новой версии не стало ни холодно, ни жарко. Как тихо пришла игра, так тихо и ушла.

Совсем недавно попала ко мне эта замечательная, не побоюсь сказать этого слова, игра. Что же в ней такого особенного и чем она меня так привлекала?

Уже только при входе в главное меню, интерфейс несказанно радует глаз: красивые анимированные таблички и приличный набор гибких настроек вполне сопутствуют этому. Так же заставка на заднем плане сразу же поясняет нам смысл игры. Ваша цель – защищать город от нападений, не давая врагу пройти в него, иначе вы будете терять своих жителей в боях с беспощадным противником. Что бы выжить в этом нелёг-

ком мире, вы должны развиваться, изучать новые культуры, науки, познавать новые учения. Начиная с изучения скотоводства и аграрных культур и заканчивая кибернетикой и генетикой. Чем больше вы добудете знаний, тем лучше вы сможете защитить своих жителей и эффективнее сдерживать врага от его пришествия в ваш мирный город! По многим параметрам игра очень напоминает знаменитую «Townsmen» (четвёртую и пятую части), но всё же в некоторых дизайнерских решениях «Цивилизация» даже превосходит «Townsmen» – это анимация всех окон при открытии и сворачивании да и вообще, в игре разработчики сделали почти каждый элемент анимированным, что придаёт игре немалую к

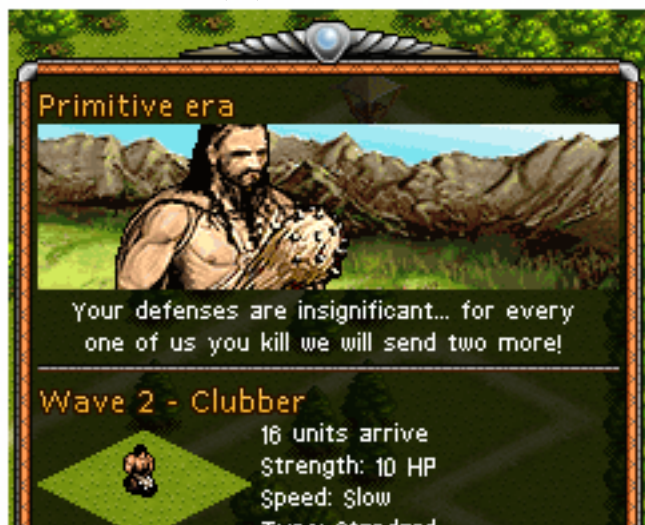


Несмотря на то, что в игре 50 заданий и все они почти однообразны, изучение новых культур, наук, возможностей и прочего делает игру не





С каждым новым открытием у вас появляются новые возможности, к примеру, постройка новых оборонительных сооружений и т.д. Так же доступна возможность улучшения построек.



Со звуком разработчики так же не промахнулись. После выбора кампании (а их в игре четыре: Америка, Россия, Англия, Китай) во время игрового процесса начинает играть соответствующая музыка (смотря за какую сторону играет). Так же радует что не забыли и о других звуках: стуки, клики, взрывы – всё это присутствует в игре «Цивилизация 4. Защитники врат». Благодаря хорошему и подходящему к геймплейному процессу звуковому оформлению, игру можно поднять ещё на один порядок выше.



Так что, в целом, игра вышла довольно-таки неплохой и уж точно намного опережает свою предшественницу – третью часть.

Благодаря хорошей графике и неплохому геймплею я её осмелюсь поставить в один ряд со знаменитой игрой «Townsmen», с которой не каждый и сможет-то потягаться в условиях Ява индустрии, ведь каждая из этих игр-классика на своей платформе.

В общем, не смотря на некоторые недочёты, я ставлю данному игровому проекту твёрдую, на мой взгляд, семь с половиной. Благодаря этой игре вы сможете приятно провести свободное время.



Геймплей: 7



Графика: 8



Звук: 7



Управление: 8



Рейтинг

7,5







# Beowulf

**Автор:** Сергей RAMMSerZh Бойко

**Жанр:** Приключения  
**Разработчик:** Gameloft  
**Издатель:** Gameloft  
**Релиз:** 2007  
**Платформа:** Java

Признаюсь честно, одноименный фильм я не смотрел, поэтому всех тонкостей сюжета не знаю. Как Вы уже догадались, играть мы будем за крепкого, сильного и мужественного героя из средневековья – Беовульфа. Нашему герою предстоит изрядно попотеть, чтобы освободить Землю от лихих монстров, которые безжалостно убивают людей и все живое. Благо, наш герой - не обычный человек, он наделен особой силой, которая позволит ему сражаться на равных с драконами, змеями и всякой другой чертовщиной. Эта самая чертовщина представляет из себя как обычных тварей, так и боссов, среди которых даже есть огнедышащий дракон! Для сражений с неприятелями у Беовульфа есть меч (к слову, там меч ростом с самого главгероя). Хотелось бы, конечно, еще каких-нибудь орудий, например арбалета, копья, лука. Но на протяжении всей игры придется бегать с одним лишь клеймором. Здоровье у нашего героя тоже не бесконечное, чтобы его пополнить, нужно искать еду в виде жареной курицы. А убив монстра, можно подобрать разноцветные камни, за которые будут начислены дополнительные очки. Но очки - это не интересно!



Интересней тот факт, что за каждого убитого врага вашему герою начисляются "баллы" ярости, и, когда эта шкала поднимется до нужного уровня, можно нажать соответствующую кнопку, и тогда Беовульф в ярости начнет крушить всех, кто попадется под руку. Советую тратить ярость

на боссов или тогда, когда Вас окружило большое количество монстров. А так по прохождению уровней все понятно и довольно просто. Сложности вызывают именно боссы, к каждому из них нужен свой подход. Я расскажу лишь вкратце, как убить огнедышащего дракона, так как он, на мой взгляд, вызывает наибольшие затруднения. Первым делом бегите направо и сталкивайте ядро вниз, заряжайте катапульту, и, как только морда дракона появится слева от вас, залезайте на ядро по цепочке и прыгайте на дракона, а далее нажимайте соответствующие кнопки, которые будут выскакивать на экране, при этом бейте дракона мечом. Потом бегите к катапulte, и как только дракон подлетит к прицелу, стреляйте. Так повторяйте весь цикл, пока не убьете его.

Графика нормальная, но уже немного устарела, хочется яркости и насыщенности, а так - все очень хорошо. Звук - не очень. Лишь в меню и в начале есть музыка, а в самой игре царит тишина. Нет ни каких звуковых эффектов. Управление стандартное для таких типов игр. Все очень легко, привычно и понятно.

В целом **Beowulf** не плохой. Сюжет интересный, уровни не скучные. Хотелось бы только больше оружия, графику свежее и присутствия нормальных звуковых эффектов в игре.

Геймплей:

9



Графика:

8



Звук:

6



Драйв:

7



Рейтинг

7,5





# Dead Daughters

**Жанр:** Аркада  
**Разработчик:** New Edge  
**Издатель:** Central Partnership  
**Релиз:** 2007  
**Платформа:** Java

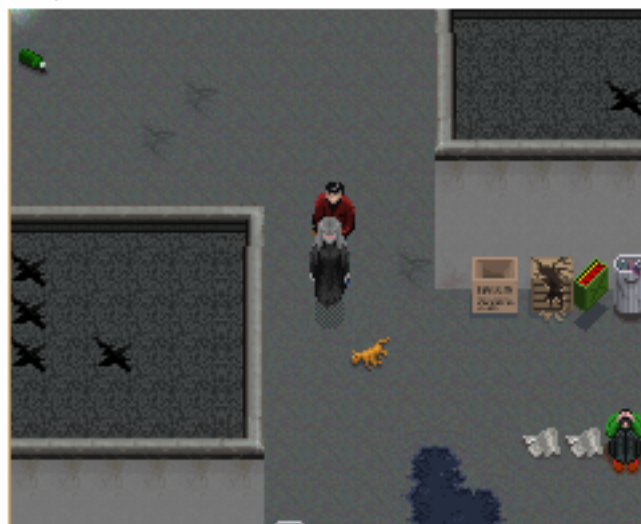
**Автор:** Дмитрий Menger Исаев

Конечно, сейчас очень много игр про различных мертвецов и зомби, большинство которых – трэш в чистейшей форме. Но вот насчёт призраков... Вслушайтесь сами. «Игра про призраков». Отвратительно звучит, не правда ли? Сколько раз мы читали в аннотациях эту фразу? Правильно, много, и во всех презрительно фыркали – все понимают, что эту тему выжали окончательно, до последней капли и сейчас игры о мертвецах-зомби уже сродни трэшу, если это, конечно же, не проекты именитых разработчиков. Однако стоит ли судить по игре по аннотации? Нужно сперва самому узнать, какая она внутри, а потом уже и решать, играть или нет. После запуска мы слышим неплохую мелодию в стиле рока, но, к сожалению, тут кроется основная ошибка разработчиков – музыка будет только в главном меню, в самой игре никаких мелодий для нас не приготовили, никаких звуков выстрелов и смерти мы не услышим. Управлять, конечно, будет легко, раскладка клавиш мало чем отличается от оной во всех играх с «видом сверху». Ну, теперь о том, что надо сделать.



Конечно, всё не так просто. Чтобы закончить уровень, нужно спасти всех людей и найти ключевой предмет. Задачу упрощает карта, которую можно вызвать клавишей «\*». На ней люди обозначены зелеными точками, а враги – красными. Так же враги «просвечивают», когда мы подходим к дому, и мы можем видеть их через стены. Они выглядят как маленькие девочки, одетые в

чёрные плащи. (попахивает педофелией, друзья мои, не так ли? Лично я – против растления малолетних, да ещё и в чёрных плащах! Это прошлый век, фи, это было модно ещё в 2008, а сейчас настали совсем другие времена! *Прим. главреда*).



Ещё есть враг посильнее – «Мама» (Да, настоящие изверги эти New Edge...). Она одета в плащ другого цвета и может телепортироваться. Всех этих дочерей и мам мы будем отправлять куда подальше дробовиком, к сожалению, единственным оружием в игре. Патроны тут не бесконечные, но разработчики любезно разбросали их по уровням.



После попадания в «Дочку» она красиво взрывается (Нет, не бойтесь – мяса и крови в игре нет), оставляя после себя что-то вроде синего дыма.





# Dead Daughters

Люди, которых нужно спасать, тоже ведут себя странно. Они сидят и дрожат, а рядом разгуливают те самые призраки. Когда мы подходим к человеку, он встаёт, делает жест, как будто хочет сказать «Ура!» и остаётся на месте.



Дизайн уровней проработан неплохо. Разгуливая по ним, можно обнаружить мёртвых котов, пятна крови, какие-то бутылки, фонари. Внешне игра как две капли воды похода на первые две части легендарной серии Darkest Fear и это, думаю, идёт разработчикам только в плюс. И так игрок проходит первый уровень, затем второй, а потом наступает и третий.



После того, как мы пройдём его, разработчики нам радостно заявляют: «Поздравляем! Вы прошли игру!» И игрок остаётся с досадным видом и со словами «И это всё?», так и не узнавший о том, что же произошло дальше, и откуда взялись эти дочурки.

Графика в игре, честно говоря, меня не очень порадовала. Она всё-таки 2007 года, а такое впечатление, будто 2005. Конечно, персонажи и дизайн уровней прорисованы хорошо, но всё же не так, что бы цепляло глаз.



Игра получилась не очень хорошая - Три коротких уровня, которые пролетят за один час размеренного прохождения, а уж хардкорщикам её вообще хватит максимум минут на пятнадцать, но всё же в ней есть что-то такое... Гм... Магнитное, притягивающее... Что именно? Не знаю. Может быть, ощущение тайны...

Геймплей:	6,5	<b>Рейтинг</b> <b>5,0</b>
Графика:	5	
Звук:	4,5	
Дизайн:	4	





# Blades and magic 3D

Жанр: RPG

Разработчик: Fishlabs

Издатель: Fishlabs

Релиз: 2007

Платформа: Java



Автор: Евгений suprum1808 Пасека

Fishlabs уже не та, что прежде. Когда-то она радовала нас такими прекрасными проектами, как **Motoraver**, **V-Rally**, **Galaxy On Fire** и, конечно же, **Blades And Magic**. После выхода каждой следующей игры мы с Вами еще больше удивлялись и просто-напросто поражались мастерству этой непревзойденной компании. А не следовало. Ведь люди, работающие там, решили, что они уже достаточно знамениты и не должны чересчур напрягаться, разрабатывая все новые и новые игрушки, изменяющие представление о java. Используя свою **Galaxy On Fire** в качестве шаблона, они выпустили сначала **Cloud Commander**, потом **Deer**, и, в конце концов, вторую часть космосима, ожидаемую многотысячной армией фанатов. Зря Fishlabs так поступила, хоть она и была в тяжелом финансовом положении (напомню, что любая статья любого автора – это его собственные мысли, лично моё мнение по качеству игр от Fishlabs только улучшилось – в их недавнем **GOF 2** проделана поистине гигантская ручная работа, что характеризует их не только как задающих моду в некстген-прогрессе, но и просто талантливых людей, да и графически свой движок немцы с каждым годом очень сильно подтягивают – прим. Главреда). Но мне, невзирая на лень этих мастеров, хочется все же обратить особое внимание на их единственную RPG, название которой не стоит упоминать, поскольку оно и так многим известно.



«Клиники и магия» появились на свет в то время,

когда наши друзья еще заботились о качестве проектов, стараясь всех их сделать как можно более разнообразными. Трудолюбивые немцы, обливаясь потом и кровью, продолжали испытывать свой гениальный движок Abyss в совершенно противоположных друг другу жанрах, добавляя в него новые интересные возможности. Одной из таких была уникальная система частиц, придающая игровым эффектам зрелищности и большого реализма. И, по-моему, лучше всего она была задействована как раз в **Blades And Magic**.

Естественно, для мобильного развлечения графика совсем не главное. Но весьма приятно лицезреть отлично вписывающиеся в сюжет видеовставки, сделанные на движке игры. Здесь все хорошо – и пейзажи (впрочем, как и в боях, но о них поговорим позже), и анимация героев, активно машущих руками при каждой всплывающей реплике, и костюмы, детализированные так чётко, что их можно подолгу рассматривать. Настоятельная просьба: смотрите все ролики и не пропускайте – благодаря ним Вы сможете узнать намного больше о главном герое (Брайан – имя ему) и обо всех тонкостях сюжета.

А сюжет, собственно говоря, достаточно интересен. И, наверное, известен большинству людей, которые встречались с игрой, но мне стоит передать некоторые подробности.

Итак, события происходят в вымышленном магическом мире, и его жителям ко всяким полтергейстам, гномам и бессмертным существам привыкать не приходится. Есть в нем две стороны: эльфы, волшебники, люди (воины, в основном) и, как ни странно, пираты – стражи порядка; демоны, орки, животные в лесах, разная нечисть – словом, самое настоящее зло. Среди добрых представителей этой вселенной наиболее могущественным является старик Элвар, который держит при себе деревянный посох, служащий и оружием, и «третьей ногой». Он-то и воспитывает Брайана, учит его премудростям непростой жизни и открывает секреты магии. Дело в том, что когда-то давно орки напали на поселок, где родился маленький Брайан. Мерзкие существа перерезали всех людей. Но малыша сумел спасти





и забрать с собой не известный никому чародей, позже заменив юному воину отца и мать. Главной целью для этих двоих стало желание избавить мир от Бэлразула – безжалостного демона, повергающего в ужас каждого, кто с ним встретится. Убить поганца нелегко – нужно пройти долгий путь, требующий от героя железной воли и непоколебимой веры в собственные силы. И Вам как раз предстоит заняться преодолением трудностей, чтобы навсегда искоренить зло из жизни своих друзей!

Игра разделена на два режима. Первый: обычное перемещение по местности, представленной видом сверху. Здесь Вы ходите с одной точки на другую. Когда там оказывается враг, включается режим боя, полностью трехмерный. В этом случае герою присущи такие характеристики: жизнь, мана и выносливость, прокачка которых производится за полученные очки. За те же поинты можно изучить новые удары и заклинания, а уже имеющиеся способности доступны для улучшения. Следует отметить, что второй план выполнен замечательно, и он часто зависит от места Вашего пребывания на карте. Хотя анимация персонажей оставляла бы желать лучшего. Недостаток полигонов в моделях ухудшает впечатление от сражения. Даже большое количество врагов (от медведя до Белразула) не компенсирует явного недостатка. За то драться точно будет с кем – игра в этом плане разнообразна. Существа прекрасно прорисованы. А огненные элементы дают понять, насколько полезна здесь система частиц.

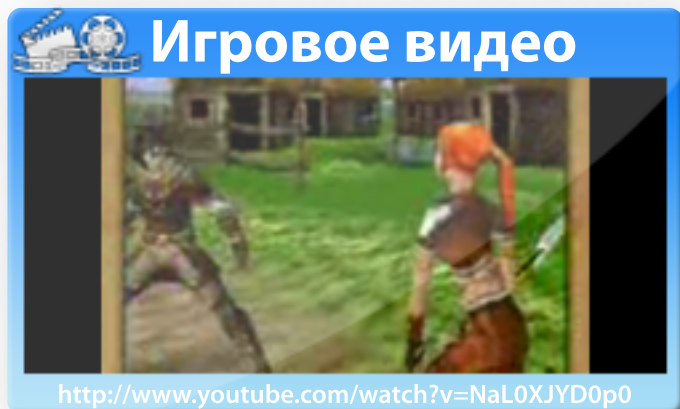
Пройти все девять глав непросто – согласно сюжету, Вам нужно сражаться как с мастерами рукопашного боя, так и с темными магами. Для одних требуется наличие крепкого меча и зелья выносливости, при встрече с другими желательно иметь посох, талисманы и снадобье маны. Интересно, что помимо большого арсенала вещей, продающихся в магазине, за выполнение

дополнительных заданий можно получить в свое распоряжение уникальное оружие, броню, артефакты. В дальнейшем все найденное и купленное сохраняется в «инвентаре» и отображается соответствующими иконками. Поскольку **Blades and magic** – единственная RPG, где надо строить тактику, в рюкзаке не помешает всегда носить несколько видов вооружения, чтобы в определенный момент сменить свой клинок на деревянный посох или переодеть кольчугу

Некоторые миссии имеют и альтернативное прохождение, без кровопролития. Но, зачастую, приходится долго и утомительно шататься по карте. Если хотите получить все удовольствие от геймплея – лучше встретиться со злом лицом к лицу. Но зачастую игра в плане сюжета очень строга – выбирать здесь нельзя, и если сказано пойти и «замочить» четырех шаманов, значит так тому и быть. Несколько скучновато, хоть для мобильных проектов разветвленность сюжетной линии – большая редкость.

В общем, концепция меня порадовала – система прокачки героя, окружение и сложность вывели игру на высокий уровень, не испортив репутации немецких разработчиков. Это еще раз показывает, как раньше Fishlabs относились к своим творениям. Только звуковая часть разочаровала: одинаковые звуки для ударов и заклинаний и примерно три музыкальных саундтрека просто-таки утомляют.

Через пару минут после первого прохождения игры я понял, что должно быть продолжение, ведь, даже не обращая внимания на все минусы **Blades and magic**, нам снова и снова хочется окунуться в мир этой увлекательной ролевой игры.



Геймплей:		Рейтинг
7	7	
Графика:	9	
Звук:	6	
Концепция:	9	7,5
7	7	
9	9	
9	9	





# Crash & Mutant Island

**Жанр:** FPS/Tactic RPG  
**Разработчик:** Vivendi Games, GLU  
**Издатель:** GLU Mobile  
**Релиз:** Июль 2009  
**Платформа:** Java

**Автор:** Александр Элек3х Грачёв

Аркады – один из самых древних и популярных жанров, ведь первые бродилки появились ещё во времена Денди. Этот жанр быстро завоевал популярность и потому одной из первых игр на java, ещё чёрно-белой, стала игра про приключения муравьишки. Она, конечно же, не стала хитом, но шаг сделан был. И потому первые игры Gameloft-a – **Prince of Persia: Harem Adventure**, **Sprinter Cell** – именно аркады. Каковы отличительные черты аркады? В основном все аркады – ходилки, не имеющие особой специфики. Вы ходите по уровням, избегая или убивая врагов, что-нибудь собирая или проводя время в поисках, потом находите ключ или собираете определённое количество этого «что-нибудь» – и дверь на следующий уровень открыта. В качестве представителя классической аркады из последних игр можно назвать игру про знаменитого Крэша Бандикута – **Остров Мутантов**.



По сюжету подружку Крэша, Коко, украл злой Кортেকс, построивший огромного робота для этой цели. Так что долг Крэша – победить робота и спасти подругу. Первая локация, где Вы этим и занимаетесь, скорее вводный, не полноценный уровень игры – короткий и неинтересный, скорее просто помогающий освоиться в игре. В конце Вас ждёт тот самый робот, который попытается Вас уничтожить. Вы тоже в долгу не останетесь и хорошенько попрыгаете по железному человеку и тот вскоре с позором сбежит, потеряв Коко, каким-то образом выскользнувшему по дороге.

Они вернулись домой, Крэш уже лёг в свой любимый гамачок... когда оказалось, что все Бандикуты исчезли, видимо, загипнотизированные Кортексом. Тут-то и начинается настоящее приключение.



Схема действий в этой игре на разных уровнях одинаковая: Вы идёте в замок Кортекса, на соответствующий уровень и вскоре обнаруживаете, что там дверь, которую Вам открыть невозможно. Тогда позовём титанов! Схема заполучения этих титанов к себе в друзья тоже совершенно одинакова: на первых двух уровнях Вы ищите две половинки ключа, а на второй, собственно, доходите до двери. Открываете, боритесь с титаном, подчиняете его себе и возвращаетесь в замок Кортекса. Там уже с помощью титана раскрываете неподдающуюся дверь и переходите на следующий уровень в замке, где всё повторяется с начала. На Вашем пути первым делом Вас ждут различные враги. В основной своей массе это животные-мутанты, которых, впрочем, тоже очень много видов. Обычные похожи на камни, им хватит и трёх ударов, а вот другие так и будут норовить плюнуть в вас огнём, закидать шариками, удушить, в конце концов... Есть и разные роботы, одни из которых повторяют манерой поведения самых простых животных-мутантов, а другие будут летать, пытаясь сбить Вас снайперскими выстрелами чем-то зелёным. И вот это всё будет стараться Вас убить. Впрочем, у Вас на такие выходы есть свои методы. Нет, что Вы, комбо





ждать не стоит. Ваша задача – сначала прыгнуть на них, закручиваясь в бешеном торнадо, а затем отчаянно начать работать лапами, показывая кто здесь хозяин. Впрочем, отчаянно работать лапами придётся нечасто. В основном нажимать на кнопку пять предстоит Вам с изрядной ленью, мечтая уже побыстрее закончить игру. Ах да, есть здесь ещё и супер-удар – ‘kung-fu ka!», активировать который можно при наличии соответствующего бонуса – кимоно вверху экрана и звёздочки. Крэш издаст боевой клич и ринется вперёд. Впрочем, осторожность всё равно не помешает: на уровнях стоит смотреть на стены, где могут быть дупла со злобной рукой, на потолок и пол, где вполне может разлиться лава или построиться рядом копы для таких незваных гостей, как Вы. Кроме того, в любой момент сверху может упасть каменный шарик, с откуда-то с другой стороны – огненный. Наконец, Вы можете наткнуться на ящик с динамитом, дотронувшись до которого Вы сразу же погибнете. Впрочем, есть и более гуманные ящики – с отсрочкой на три секунды. Вообще в основном в ящиках в этой игре находятся жизни, орешки или кристаллы для поддержания дееспособности титана. Ждёт Вас и огромное количество пустых ящиков, которые просто придётся разбивать. Пожалуй, стоит отметить последнее в классическом геймплее – различные примочки типа летающих платформ, работающих конвейеров, труб-насосов, рычагов для открывания дверей. Различные такие штуки помогут Вам в Вашем приключении.



Но реальной основой игры, которая хоть как-то выделяет её из ряда других, являются титаны. После победы, Вы получаете власть над ними. Теперь у Вас будет небольшой титанчик, имеющий кое-какие специальные способности. Одни могут создавать камни и с помощью них уни-

жать врагов или достигать рычагов в тяжёло доступных местах, другие могут замораживать, третьи – ходить по лаве и хорошо махать огненными руками. Они все значительно помогут Вам в прохождении уровней. Кроме того, Вы можете хорошенько встряхнуть невольных союзников Кортеса, нажав звёздочку, когда будете в шкуре титана. Но и у них есть свои шизы – боязнь непонятных существ, чрезвычайно похожих на пингвинов с когтями, которых студия-переводчик «Два квадрата» почему-то назвала блохами. Интересен также в этой игре и способ спасения бандикутов, загипнотизированных наушниками.



Со стороны это выглядит так, будто Крэш отгрызает своим друзьям головы, однако это не совсем так. Оказывается, Крэш снимает им эти наушники. В геймплее, кроме всего вышеперечисленного есть битвы с боссами – пожалуй, самое лучшее во всей игре.



Сначала Вам предстоит избегать его яростных атак на земле, а затем предстоит забраться на него и... щекотать в определённых местах, не забывая избегать его новых нападений. Крэш с



# Crash & Mutant Island

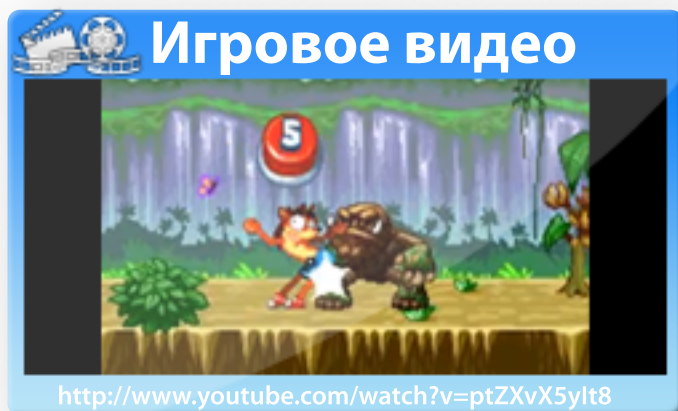
довольной рожей вытащит из-за пазухи перо, подползёт к соответствующему месту, выделенному смайликом и начнёт щекотать. Вверху – полоска того, сколько титану осталось смеяться. Когда она полностью опустеет, Вас ждёт полёт вниз и сбор оставшихся частей титана. Ну а далее – он Ваш! Пожалуй, вот и всё что можно сказать о геймплее. Так что перейдём-ка мы к куда более хорошим свойствам игры – графике и звуку.



Как и все аркады такого типа, Остров Мутантов – красочная, яркая, красивая игра. Всё довольно-таки хорошо прорисованы – повторяюсь, можно даже разглядеть выражение его мордочки, - хорош фон – как передний, так и задний. Что я имею ввиду под этими словами? Сзади Вас ждут или красивые горы, или буйство зелени, или взрывы вулканов. Спереди, под ногами Крэша, зубастые растения, всё время поглощающие мух, и редкие льдинки. Но самое лучшее в этой игре, несомненно, звук. Здесь есть всё – и прекрасные, отражающие как всю забавность и весёлость, так и пафосность и величавость игры, и огромное количество звуков – прыжки, спринты, Ой-канья при ущербе жизни, смех титана... Так что с Glu и Vivendi надо брать пример, как делать звуки! Итак, перейдём к



аркада не представляет из себя что-то слишком необычное. Она однообразна, иногда скучна, но, тем не менее, довольно-таки хороша. Она вполне имеет право быть и стоять в списках лучших аркад в java.



<http://www.youtube.com/watch?v=ptZXvX5ylt8>

Геймплей:	8	Рейтинг <b>8,5</b>
Графика:	8,5	
Звук:	9	
Дизайн:	8,5	





# Pro Evolution Soccer 2009

Жанр: Футбол | Разработчик: Konami | Издатель: Konami

Релиз: 2008 | Платформа: Java

Автор: Сергей RAMMSerZh Бойко

В конце 2007 года на свет появился долгожданный **PES 2008**, который долгое время будоражил умы всех футболозависимых геймеров. Я, ничем не выделяясь из остальных, тоже ждал эту игру, ожидая чего-то необычного и отличающегося от всем известного **Real Football** от Gameloft. Запустив игру, в начале, честно говоря, ужасно разочаровался. Но, поиграв немного, понял - первое мнение было ошибочным, на самом деле игра была довольно таки хороша, весь один из часто посещаемых нами форумов, где наш журнал довольно-таки активно обсуждают, просто гудел в ее обсуждениях!



Но через пару дней я устал от нее - надоело однообразие и длина некоторых турниров, хотелось побыстрее выиграть все кубки, чтобы открыть дополнительные команды, стадионы, тактики и т.д. Также было обидным отсутствие "наших" клубов (России, Украины) и немного раздражали неправильно написанные фамилии игроков, изменены они не сильно, понять можно было почти все, но все равно неприятно (вызвано это тем, что Konami не от всех клубов добилась разрешения на использования фамилий игроков, и таким хитрым способом обошла запрет), но благодаря народным умельцам долго горевать не пришлось, и в свет вышел **PES 2008 «Российская - Украинская лиги»**. Лично я был этому очень рад и начал проходить карьеру моим любимым клубом

ФК ШАХТЕР (Донецк). Незаметно для себя я сумел завершить всю карьеру и оставил игру пылиться на флэшке.

Прошел год, о **PES 2008** уже давно все забыли, но тут как гром среди ясного неба появилась информация про новую 2009 версию! Я начал фантазировать о том, какая будет игра, что изменится, что добавит разработчик, и будут ли Российская - Украинская лиги изначально. От графики хотелось чего-то большего, да и возможность игры по "синему зубу" не помешала бы. И вот, он вышел. Начав с нетерпения быструю игру, я обрадовался наличию наших команд, выбрал ФК ШАХТЕР и нажал на загрузку. Меня охватило недоумение, которое звучало так: "А я случайно не **PES 2008** купил?". Оказалось, что все таки 2009, а вызвано это было изменениями, точнее практически их отсутствием. Судите сами: изменились лишь меню, составы клубов, сами клубы, стадионы, добавился мультиплеер (это, конечно, огромный плюс), турниры и добавились режимы штрафных ударов и быстрого гола - вот и все! В физике, поведении игроков, управлении ничего не изменилось! Так и не появилась шкала, при помощи которой можно выбирать, в какую часть ворот бить (как в **Real Football**), а так - то же самое, те же опечатки в фамилиях и все остальное. В общем, рассказывать особенного нечего. К вящему моему сожалению.

Вывод мой прост - игру стоит попробовать, так сказать, для общего развития, и для коллекции оставить на телефоне. Далее будут указаны некоторые статистические данные и разные особенности игры.

Геймплей: 7

■■■■■■■

Графика: 8

■■■■■■■

Звук: 6

■■■■■■

Управление: 8

■■■■■■■

Рейтинг

7,5



# Real Football 2009

Жанр: Футбол | Разработчик: Gameloft | Издатель: Gameloft

Релиз: 2008 | Платформа: Java

Автор: Сергей RAMMSerZh Бойко

Как всегда, в конце года Gameloft радует всех любителей игр очередной частью легендарной **Real Football**, и этот год тоже не стал исключением! На мой взгляд, это самый лучший симулятор футбола для мобильных телефонов, и в новой части произошло множество изменений, которые только улучшили и без того неплохую игру. Существенно похорошела графика, звук, а управление осталось на прежнем идеальном уровне. Геймплей практически такой же, Вам по-прежнему предстоит выигрывать разнообразные кубки и открывать скрытые команды. Очень интересным является функция создания и копирования команды из **Real Football Manager 2009**. Для этого необходим, естественно, **Real Football Manager 2009**, в нем Вы создаете команду, тренируете её, покупаете новых игроков, в общем делаете, то что считаете нужным, а потом в главном меню жмёте кнопку «разместить», и всё! Ваша любимая команда появляется в **RF 09**!



Очень удобно и интересно, так как можно создать команду, например «Крымтеплица», и в ней будут играть Роналдиньо, Тимощук, Пеле (!), Марадона и т.п. Также сильно порадовало наличие мультиплеера, теперь можно играть не только с телефоном, но и с друзьями! Ещё есть такая новая функция, как «RF Лига», пройдя которую, можно свои результаты выложить на сервер. Как и в прошлых частях, игроку дается возмож-

ность сыграть в разных Кубках, Лигах, Товарищеских матчах, а также потренироваться в искусстве пробивания пенальти или поучаствовать в свободной тренировке. Как я уже говорил, сюжет довольно прост и не отличается от других частей этой серии игр. Просто необходимо выигрывать, за это Вы получите кубок и откроется одна скрытая команда. Хорошо, что в игре есть большое количество уровней сложности, новичку подойдут такие, как Юниор и Аматор, игрокам с опытом - Про и Интернациональный, а игрокам высшего сорта - Легенда и Ад. То есть никто в обиде не останется. Любим по силе геймерам будет интересно, местами даже сложно, а чем сложнее - тем быстрее будет развиваться Ваше игровое мастерство.

Графика в игре находится на довольно приличном уровне, всё прорисовано очень качественно, яркость и контрастность цветов хорошая, погодные условия, трибуны также на высоте. А звук вообще как на стадионе, есть щелчки от ударов, свисток судьи, шум болельщиков! Все эти факторы позволяют буквально окунуться в игровой процесс и играть, не отрываясь часами!

Новая часть **Real Football** сделала сильный скачок вперед по сравнению с предыдущей. Смысл игры легко уловить, а благодаря графике, звуку и понятному управлению играть - одно удовольствие!

Геймплей: 9,5



Графика: 9



Звук: 9



Управление: 9,5



Рейтинг

9,0





# Get Rich Or Die Tryin

Жанр: Аркада

Разработчик: Universomo

Издатель: Fathammer

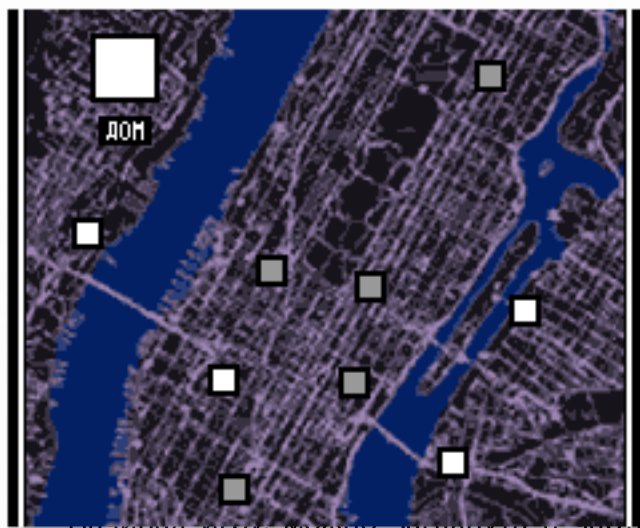
Релиз: 2005

Платформа: Java



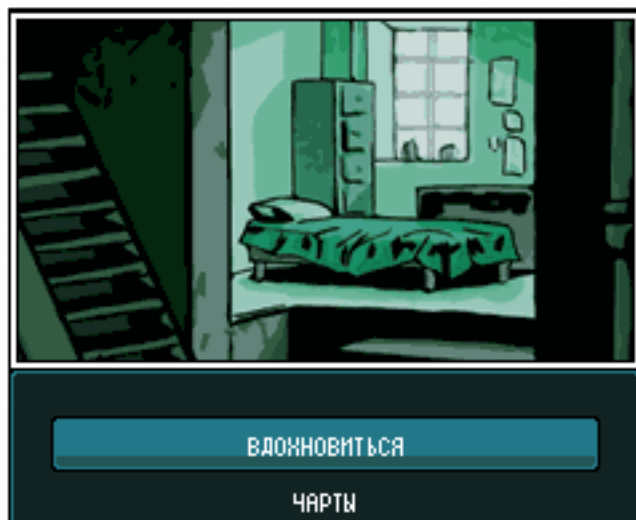
Автор: Дмитрий Menger Исаев

Игры про Рэп не так распространены, как, например, про футбол. И не все они получаются хорошими. Есть игры про вымышленных Рэпперов, есть про настоящих, например, **Snoop Dogg Cruisin** или недавний хит, попавший в нашу рубрику «трэш» – **Relapse**, чьё название один в один совпадает с оригинальным альбомом Эминема, но неумолимо разнится по качеству продуктов (а есть ещё и замечательный трэш «**Весь Мир Против Тимати**», жаль что в этой..кхм..недоигре мы играем за Тимати, а не за мирр, иначе игра у нас в стране всё-таки не хило бы окупилась и мигом приобрела статус культа – прим. Главреда). Но что, если взять за основу фильм с известным рэпером 50 Cent? В 2005 году вышел фильм «Разбогачей или Умри», а затем – одноименная игра. (После этого вышла игра Bulletproof на PS 2, но на java я такой не видел). В начале игры мы узнаём, что «известный режиссёр» (Какой – не говорится) хочет через 3 года снять фильм про Рэппера, который пробил себе путь к славе, а в главной роли будет самый крутой рэпер Нью-Йорка.



На данной игре, можно заглянуть в чарты и узнать, кто лучший рэпер и какие синглы – лучшие на данный момент. Сначала самый лучший Рэппер, это E-Dog, но потом, если постараться, мы его с лёгкостью потесним на пьедестале славы. Нам с самого начала доступны два клуба и одна звукозаписывающая студия. В клубах можно «тусить» и устраивать Рэп – Батлы, а в студии можно записывать песни. Сначала

в студии можно записывать песни. Сначала доступны только две темы для песен и всего лишь два жанра, но по мере прохождения они будут пополняться. Кстати, их можно называть, как хочется. В игре нельзя дружить со всеми – кто-то будет и противником. Для того, чтобы улучшить отношения можно «потусоваться» с приятным тебе рэппером. Для того, чтобы ухудшить – можно критиковать его или победить на Рэп – Батле. Кстати, о Батлах. Режим довольно лёгкий. Сначала читает первый Рэппер (Ваш оппонент) Идёт квадратик, и появляются зелёные цифры, затем идёт очередь игрока.

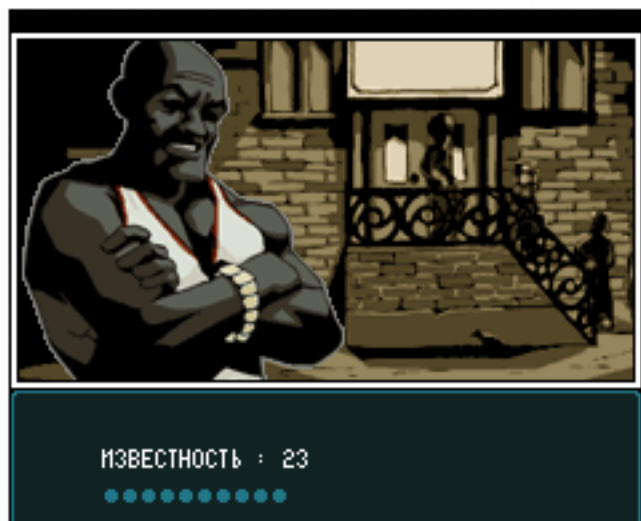


Идёт такой же прозрачный квадратик. Но только вместо зелёных, появляются те же квадратики, только со знаком «?» Нужно будет вовремя нажать соответствующие клавиши. Конечно, кто – то из Рэпперов будет нас ненавидеть, и, когда мы придём в клуб и попытаемся заговорить с ним, он вызовет нас на битву. Только бросаться мы будем уже не словами, а пулями.

Нужно будет несколько раз попасть в соперника прицелом, но и он плошать и медлить не станет – если не успеть, нас застрелят, но мы, правда, не умрём, а попадём в больницу. (Правда, если такое будет повторяться, то всё же испустим дух). В этом тоже есть кое – что хорошее: нам становится доступна новая тема для песен. Зато, много раз победив соперника, можно угодить в тюрьму. Так же, бывает, идёшь себе, никого не трогаешь, и вдруг... «Вы замечаете, как к вам подъезжает



машина». И снова перестрелка. Только на этот раз нужно попасть всего один раз – в стекло. Так же в городе есть магазин для покупки одежды и машин.

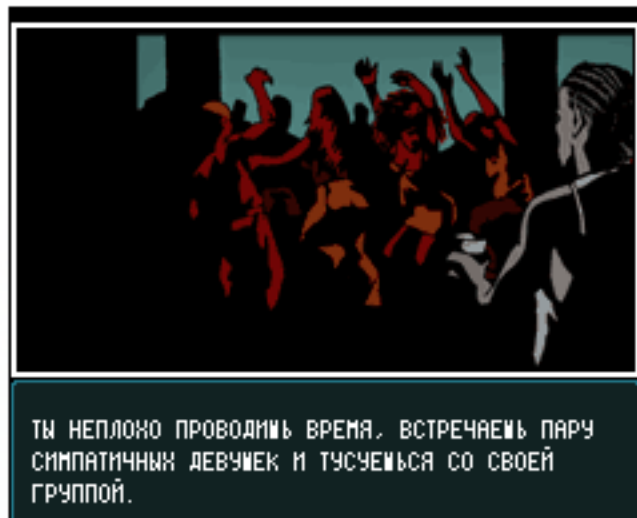


Они нужны только для повышения характеристики «Прикид», непонятно для чего вообще засунутую в игру, ведь по сути она совсем ничего не меняет. И так мы мечемся три виртуальных года, стреляя в Рэпперов, борясь за звание лучшего исполнителя... Графика в игре, конечно, не самая лучшая, но что поделаешь – 2005 год, так сказать, эффект старины... Насчёт управления разговаривать нечего – вы и так разберётесь, как и что нужно сделать. И, наконец, о звуке. Он получился неплохим, обязательно включите, когда будете играть.



Он переносит нас в те самые бедные районы Нью-Йорка, где кишат вольная анархия и свобода слова, за которые, правда, нужно отвечать. Конечно, факты фильма «Get Rich Or Die Tryin» правдивы, но вот насчёт игры. Сначала я предполагал, что начинается история с 2000 года и заканчивается в 2003, как раз тогда, когда 50 Cent встретил Eminem'a. Но нет, игра заканчивается, если стал

если стал первым Рэппером «Про вас будут снимать фильм, который будет называться... «Разбогатеи или Умри». Получается, игра начинается с 2002 года, во времена микстейпа «Guess Who's Back», а не во время андерграунд – альбома «Power Of The Dollar». И заканчивается в 2005 году. И где же Eminem? Где Dr. Dre? Где, к чёрту, сольные альбомы Get Rich Or Die Tryin (Не опечатка, так называется 1-ый сольник) и Massacre? (Про Curtis молчу т.к. вышел в 2007) Ну да ладно, я слегка погорячился. Пора подводить итоги.



Мы имеем хороший геймплей, относительно неплохую графику, отлично подобранный звук и удобное управление. Играйте, все любители Рэпа, и не только любители «Полтинника», а всем почитателям оног скажу одно: играйте, проходите и ждите 4 – ый альбом Before I Self Destruct!

Геймплей: 7



Графика: 6,5



Звук: 7



Дизайн: 7,5



Рейтинг

7,0







## GITAR ROCK TOUR 2

Автор: Алексей Ярман(Савочкин)

Многие из нас наверняка хотели бы очутиться в шкуре рок-звезды и поехать по различным концертам, сниская славу на свою бrenную голову и деньги на проеый молью кошелёк. Такой возможности у большинства из нас нет, но зато эти самые люди уже давно привыкли представлять, что клавиши их мобильного телефона – это струны гитары. (неправда ли сложно представить?) Так вот, для этих фанатов (коим являюсь и я сам) Gameloft приготовила дополнительную дозу адреналина и выпустила вторую часть игры **Guitar Rock Tour**. (не совсем понятно почему французы пошли именно по этой ветке, ведь **Guitar Legend** является куда более проработанной) Скажу сразу, игрой я почему-то разочаровался, хотя нововведений в ней достаточно много...



Что сразу бросается в глаза? Пожалуй то, что теперь мы можем играть не только за гитариста, но и за барабанщика. Сам же выбор персонажей как всегда впечатляет. (т.е. их не 1-2, а куда больше). В плане геймплея, игра совершила топтание на месте, да и наверное этого не произойдет в ближайшее время, ведь тема Guitar Hero уже целиком и полностью «изъезжена». (Наверное именно поэтому разработчики игр для X-Box 360 и PS 3 перешли к теме ди-джеев) Нам всё так же предлагается зажимать нужные струны под ритм музыки. Кстати, песни подобраны очень даже хорошо. Радует присутствие такой композиции как Bloc Party – Helicopter.

Ещё радует появление дуэлей с боссами. (Похожее я встречал в Guitar Hero World Tour На PC). При этом во время игры с ним часто будет



**Жанр:** Рок-Звезда

**Разработчик:** Gameloft

**Издатель:** Gameloft

**Релиз:** 2009

**Платформа:** Java

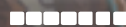
музыка, а сами зажатия (так я буду называть элементы, которые идут по струне), будут изменять своё положение.

Графика по-прежнему на высоте. За это стоит отдельно поклониться художникам из Gameloft. Но так уж вышло, что на моём телефоне (SE w910i) практически все игры от французских разработчиков жутко тормозят, если играть в них со звуком. Не проще бы хотя бы в этой игре, в которой звуковое сопровождение просто необходимо, сделать графику чуть похуже, чем сейчас, а? Хотелось бы сказать об игре немного больше, но говорить по сути и нечего. Конечно имеются какие-то новые «фищи» и «штучки», но сути это не меняет.

Вердикт мой таков: Безусловно фанатам данного жанра стоит скачать и поиграть, остальным же это будет просто-напросто неинтересно. Я всё так же считаю эталоном жанровой композиции на тему рок-звезды на Java – **Guitar Hero III**. Увы но **Guitar Rock Tour II** не так сильно затягивает как упомянутая в предыдущем предложении игра, а ведь помнятся те времена когда Егор Толстой заставлял меня делать журнал, а я продолжал играть в **Guitar Hero**, не успев доделать нужную работу.

Геймплей:

7



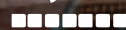
Графика:

9



Звук:

10



Драйв:

6



Рейтинг

8,0





# Ice Age 3: Dawn of Dinosaurs

Жанр: Платформер  
Разработчик: GLU Mobile  
Издатель: GLU Mobile  
Релиз: 28 мая 2009  
Платформа: Java



Автор: Сергей Fe-Se-An Федченко

Довольно таки много времени прошло с момента релиза **Ice Age 3**, но никто так и не взялся сделать обзор этой игры. И этому есть оправдание: игра не оставляет впечатлений! Просто не оставляет. Но, тем не менее, я возьму на себя ответственность и начну...



Проходя **Ice Age 3**, я сделал вывод, что GLU Mobile не старались должным образом, разрабатывая игру. Почему же столь резкий вывод? – объяснить трудно, но ведь, ко мне не приходила такая мысль, в то время, как я играл в **Stranded**, между прочим, их же игру! Я уверен, не только я остался недоволен игрой **Ice Age 3**. Многие геймеры могут сказать, абсолютно, то же самое, и никто их не упрекнёт. Как я уже упомянул в начале статьи, игра не оставит следа в нашей памяти. Но почему же так? Ответ прост: потому что GLU Mobile, не вкладывали душу, разрабатывая **Ice Age 3**. Но есть игры, выполненные с желанием, с чувством, с душой! И я перечислю эти игры: **Doom RPG** – старая игра, но как игроки любят её! Её проходят снова и снова и с нетерпением ждут второй части. **Deep 3D** – да... Просто нет слов, когда вспоминаешь **Deep**. Так передать атмосферу обстановки в игре на мобильнике смогли только единицы! Иногда так хочется окунуться в этот подводный мир. Наконец, **HighSpeed 3D**! Мы ждали **HighSpeed** больше трёх лет! Да, она вышла. И это был триумф! В **HS** играет огромное количество геймеров и никто не желает с ней расставаться! Конечно же, есть и ещё примеры

таких ярких творений, но перечислять все эти игры не стоит.



Я просто хочу сказать, что игры, сделанные с душой, никогда не проходят бесследно. Но подавляющее большинство игр забываются, становятся тенью в наших воспоминаниях, и никто про них уже не вспоминает. И, к сожалению, **Ice Age 3** ждёт такая же судьба. Теперь давайте перейдём, непосредственно, к самой игре.



В **Ice Age 3** мы будем поочерёдно играть за Сиду и Бака. Каждый персонаж имеет свои преимущества и недостатки, например, Сид может плавать, Бак – нет. Бак умеет перемещаться через обрывы с помощью лиан, Сиду приходится обходить подобные препятствия. Также, у персонажей имеется разное вооружение.

Плюс игры в том, что GLU Mobile отнеслись с





# Ice Age 3: Dawn of Dinosaurs

с юмором к разработке игры. Весело смотреть на ошеломлённого Скрэта, который, то с обрыва падает, то под лёд проваливается. Смешно наблюдать за динозаврами, которые в панике хватают яйца и удирают куда глаза глядят, едва заметив персонажа.

Графика на первый взгляд кажется приятной, но когда мы начинаем действовать, в глаза бросается отвратительная анимация. Кому понравится смотреть на персонажей, передвигающихся кадрами? – никому!



**Ice Age 3** состоит из 10-ти различных уровней. Но не думайте, что этого мало. Некоторые уровни приходится переигрывать несколько раз с самого начала. И это, поверьте, ужасно надоедает! Отсутствие чекпоинтов является значительным минусом этой игры.

В течении игры можно будет собирать яйца тираннозавров (Эти яйца имеют золотисто-розовую окраску), чтобы открыть какой-то сюрприз. В течении игры я где-то пропустил такое яйцо и поэтому не могу сказать, что это за сюрприз. А проходить сначала я не захотел. Мне и одного раза хватило.



<http://www.youtube.com/watch?v=CbYq7srxV34>

В общем, если вы застряли в пробке, или стоите в длинной очереди, скрасьте время прохождением **Ice Age 3**! Игра как будто создана для подобных обстоятельств! Я говорю вполне серьёзно. Вы же не будете играть в несмолкающем шуме в RPG или квест...

Этой статьёй я не пытался обидеть разработчика. Я отношусь к GLU Mobile с должным уважением, ведь у этой компании есть очень интересные и увлекательные игры! Вспомним тех же **Stranded** и **Stranded 2**. Это одни из лучших квестов на Java! В конце концов, я делаю вывод, что GLU Mobile могут, когда хотят. Так давайте пожелаем им успехов в дальнейших разработках, и пусть их следующие игры будут всегда жить в памяти игроков!



Геймплей:

6,0



Графика:

6,5



Звук:

5



Драйв:

4,5



Рейтинг

5,0





# Baldur's Gate: Dark Alliance

Жанр: RPG

Разработчик: Ubisoft

Издатель: Destination Software

Релиз: Январь 2005

Платформа: GBA

Автор: Александр Wehrwolf Куликов

"Ты устал от своих путешествий. Но вид Ворот Бальдура поражает. Это не только город мифа и легенд, но и место, где любой может достигнуть известности и славы. Когда ты прибыл, было темно, город казался по-странным пустынным и нужно было найти место для ночлега. Ты не знаешь, что повсюду скрывается опасность, как вдруг...

-Повезло, Карн?

-Да. Посмотрим, что нам принесла наша засада.

-Тревога! Кто там?

-Это вахта!

-Возьми золото. Оставь остальное для стражи.



К тебе подбежали воины.

-Эти воры нападали не так яростно, так что ты просто остался жив. После встречи с ними выжили не многие. После заката тебе лучше не оставаться на улицах, там небезопасно. Можешь поискать убежище в таверне Эльфсонг, это недалеко..."

## Финальная битва



<http://www.youtube.com/watch?v=Il2jjaKh8Q>

С такими словами и начинается игра Врата Бальдура: Темный альянс. Перед этим нас ставят

перед выбором класса вашего героя: воин, маг или лучник. От класса зависят магические умения и способности, например, маг не может брать в руки тяжелый молот, а воин, наоборот, сжигать врагов праведным пламенем, однако у всех классов есть как магические навыки, так и физические, что отлично поддерживает игровой баланс.

Уже с первых строк ясно, что сюжет в игре довольно запутанный. Тебя ограбили воришки и, попав в Эльфсонг, ты получаешь первое задание: убить крыс в подвале, за что получишь немного золота. Итак, идем уничтожать огнем и мечом невинных грызунов. Почему огнем и мечом? Потому что вне зависимости от того, маг ты или воин, возможность применить лук, секиру или одно из магических заклятий, поставив каждое оружие на горячие кнопки, даётся каждому из классов. При этом во время боя можно ловко сунуть руку в рюкзак и сменить активное оружие, воспользовавшись зельями маны и лечения.

Уничтожив крыс, сюжетная линия продолжает лихо набирать обороты, закручивая события в тугую спираль. В игре 3 акта, в каждом из которых от 3 локаций и больше. В первом акте необходимо освободить город от полчищ мелких монстров: пауков, гоблинов, крыс и даже минотавров, обитающих в канализации(вы не поверите, но традиция населять подвалы домов и канализации странными существами сохранилась и до сих пор - в нашем подвале, к примеру, живёт милый и интеллигентный бомж Василий, а в канализациях обитает маленький ручной аллигатор – прим. главреда), а также очистить от восставших мертвецов улицы города и разрушить сферу, призывающую магией восстать из склепов упырей. Позже навещаем подземную гильдию, легко расправляемся с бандитами, их атаманом и каким-то синим гадом с щупальцами, выполняющим функции босса. После начинается второй акт. Ты попадаешь в лагерь гномов, помогаешь им избавиться от гноллов (существами смахивающими на минотавров), поднимаешься на гору для сбора воедино волшебных камней, по пути отправив в страну предков путающихся под ногами великанов, огров и других малышей. Все эти игро-





ща не владеют магией и уничтожить их не составляет абсолютно ни какого труда, но вот едва попав в шахты к темным эльфам нам с вами придется хорошенько побегать, ведь эти остроухие создания по мимо всех своих внешних прелестей ещё неплохо колдуют и метко стреляют. В очередной раз блокировав щитом сгусток кислоты, посланный королевой темных эльфов, мы отправляем её в Царство мёртвых, что лично я отмечал завариванием благодатного чая и питья оно на кухне. Сравнивая Baldur's Gate: Dark Alliance с Java-играми, сразу ощущаешь, что эта игра на голову выше многих в геймплейном или графическом плане. Художники постарались на славу, вид на главного героя выполнен в изометрии, хорошо видно как красочных врагов, так и детально прорисованные стенки канализации, дома, горные перевалы, лесные опушки. Одев даже небольшие перчатки в инвентаре, мы увидим их на главном герое, не говоря уже о доспехах с гербами. При ударе мечом из пауков хлещет зеленая кровь, из крыс, гноллов и других - красная, при ударе зачарованным Огненным или Ледяным клинком противник начинает полыхать пламенем или застывает глыбой льда. Магические заклятья также на высоте, очень красиво кастуется заморозка и атака молнией. Видно каждую деталь, от горстки монет, выпавших из монстра, до сверкани клинка в руке нашего героя. К сожалению, эмулятор, через который я запускал, не до конца справляется со звуковым оформлением, с лишней потрескивания при шагах, но тем не менее, мы слышим при беге в горах скрип снега, а по воде - плеск. Когда я приближался к новому сильному монстру или боссу, появлялась музыка с некоторыми волнующими нотками, как бы предупреждая об опасности впереди. В основном процессе прохождения она не звучит, видимо, что бы не отвлекать. Слышны крики врагов и нашего персонажа при атаке, звон мечей, удары молота об землю - да, да, об землю, суперудар воина, вызы-

суперудар воина, вызывающий землетрясение. В целом, если не обращать внимания на некачественную обработку, звук в игре отличный.

В **Baldur's Gate: Dark Alliance** очень много оружия, как у торговцев, так и выпадающего из монстров. Продажей его можно накопить немаленькую сумму. Магии тоже предостаточно, как у вашего колдуна, так и у коварных противников. Особенно эффектно выглядит заклинание "Молния" – оно самонаводится на цель и держит врага пока он не убежит за стену или не будет уничтожен. Кстати, о врагах. Их мало. Даже очень. Когда убьешь все эти огромные толпы, прущие на тебя, становится скучно. Что бы хоть как-то развеселить себя, приходится буквально искать мобов с крепко зажатым в руке фонарём и заходить в неприметные места с надеждой: а вдруг там кто-то прячется? Несмотря на малое количество самих врагов на локации, чрезмерно радует их классовое разнообразие. Тут вам и темные эльфы, и воры, и великаны с ограми, и ящерицы, и скелеты, не говоря уже о пауках.

В игре присутствует очень большое количество навыков для изучения. Кроме заклинаний можно подтянуть регенерацию, восстановление маны, критический удар, выносливость, точность атаки, улучшить наведение на цель. Бесспорно, эта игра довольно приметное слово в своем жанре, которую можно проходить не раз, и не два, что категорически и советуется всем любителям многочасовых походов в выдуманном мире. Она способна увлечь как интригующим сюжетом, так и цветастой графикой и уж ни чуть не отстающим от всех этих красот геймплеем.



## Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=xU7HMu0UZlc>

Геймплей:	8
Графика:	8
Звук:	6
Концепция:	8

## Рейтинг

7,5





Автор: Сергей Lakor Ялин

Вы наверняка видели аниме сериал **Blood+**. Именно по нему сделана эта игра. У компании Glu, создавшей ее, все получилось как обычно, довольно неплохо, но могло бы быть и лучше, если бы они приложили чуть больше усилий.



Сюжет, если вы его с ним не знакомы по аниме, покажется вам немного непонятным. Уже многие века ведется война, о которой мало кто знает. Монстрам – оборотням (их настоящее название - Рукокрылые), питающимся человеческой кровью, противостоит организация Красный Щит, которая должна находить этих тварей и уничтожать. В наше время война резко принимает более серьезный оборот, в центре которого оказывается с виду обычная школьница.



Красавица Сая Отонаси мирно живет со своей семьей неподалеку от крупной американской

военной базы. Проблема в том, что самые ранние воспоминания ее - годичной давности. Остального как будто и не было. Но иногда в памяти Сои вспыхивают пугающие образы иной жизни - перекошенные лица и брызжащие потоки крови. Жуткий инцидент прерывает обычные будни. Сая встречает незнакомца в черном плаще, который дает ей меч и говорит, что она должна сражаться против Рукокрылых и прочих тварей.



После короткого диалога с незнакомцем мы сразу идем сражаться с оборотнями. Убивать их довольно легко. Игра отвечает своему названию - в игре достаточно крови. Некоторые враги после ваших ударов красиво разлетаются пополам. Жаль только, что трупы сразу же исчезают, и мы не можем ими полюбоваться (лично я трупы обхожу стороной, а не люблю ими, а то наша доблестная милиция может обвинить вас в чём угодно, даже если вы спокойно впихивали внутрь своих ртов жареную кошатину ака чебурек с вокзала в добрых ста метрах от трупа, чего уж тут говорить о привычке ими любоваться – прим. Главреда). Если вы добиваете монстра, то можно сделать серию ударов, нажимая кнопки, высвечивающиеся на экране. Для каждого вида монстров есть по одному виду комбо. На каждом уровне есть один вид монстров и, иногда, босс, для убийства которого необходимо выполнить ряд все некоторых определённых махинаций. Всего в игре 10 уровней: в отеле, в лесу, в школе. Прохождение уровня сводится к убийству монстров,





прыжкам и переключению рычагов. Иногда включается режим, в котором, пока не убьешь определенное количество жаждущих крови бестий, дальше вас не пропустят. На локациях можно найти сундуки с едой, восстанавливающей ваше здоровье, которое отображается внизу в виде сердечек.

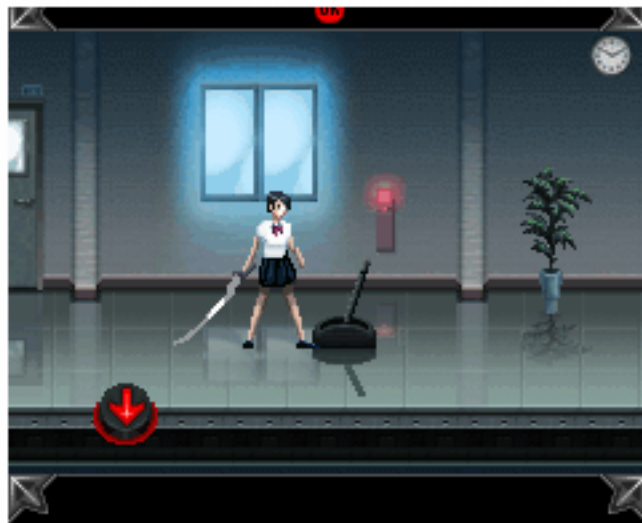


К сожалению, нет выбора уровня сложности. Игра довольно легкая и лишь на восьмом уровне становится сложнее. К сожалению, искусственный интеллект выделиться умом не старается. Обычные монстры поодиночке проблем не вызывают, но их чаще всего очень много, что делает игру гораздо интересней. С боссами поскучнее, ведь их легко победить, запомнив их действия, которые постоянно повторяются. Если же после прохождения игры вам захочется еще - добро пожаловать в режим арены, в котором вы можете убивать монстров тоннами, пока не умрете, и соревноваться с друзьями!



Визуально же игра хороша, но, к сожалению, ничем особенным не выделяется. Нехорошо, что треть экрана занимают две полосы, которые можно было сделать гораздо меньше. Уровни

выполнены красиво и делают атмосферу интереснее. К сожалению, графика в таких играх на яве почти не меняется уже несколько лет - типичное 2D с видом сбоку, но этого, в общем-то, и достаточно.



Самый главный минус игры - звуковое сопровождение. На протяжении всех уровней нас будет сопровождать одна и та же мелодия, меняющаяся только при появлении боссов. Пройдя пару уровней, звук хочется просто отключить. К счастью, в большинстве телефонов можно одновременно включить игру и плеер. Выбирайте любимую музыку или музыку из этого аниме! Будет гораздо веселее!

Геймплей:	7	<b>Рейтинг</b> <div>6,0</div>
Графика:	5	
Звук:	3	
Управление:	8	





**Автор:** Сергей RAMMSerZh Бойко

Начиная обзор этой игры, я хотел бы сразу обратить внимание на то, что сценарий разработал Tom Clancy! Если кто не знает, то по мотивам произведений этого человека, отставного полковника, были созданы такие знаменитые игры, как **Splinter Cell**, **Ghost Recon: Advanced Warfighter**, **Rainbow Six**. Одна фамилия Clancy уже говорила, что сюжет **H.A.W.X.** будет интересным, захватывающим, с множеством сюрпризов, и будет сосредотачивать внимание игрока исключительно на действе, происходящем на экране телефона. Перед покупкой игры я опасался двух вещей, характерных для телефонов Nokia S40 3rd: 1. Что игра будет (не дай Бог) больше 1 Мб, тогда она просто напросто не загрузится; 2. Что игра может традиционно для Nokia выбить "любимую" ошибку: "Out of Memory." Но опасения мои были ложными.



Не знаю как Вы, уважаемые читатели, но я заметил в последнее время такую нехорошую игровую тенденцию по отношению к телефонам финского производителя. Все чаще создатели игр обходят стороной телефоны S40 3rd по непонятной для меня причине. Ясное дело, что мощности у таких телефонов не сильно большие, но, тем не менее, таких устройств - большое количество, и, получается, разработчик теряет немалую долю рынка. Я не буду бросаться словами, а приведу конкретные примеры:

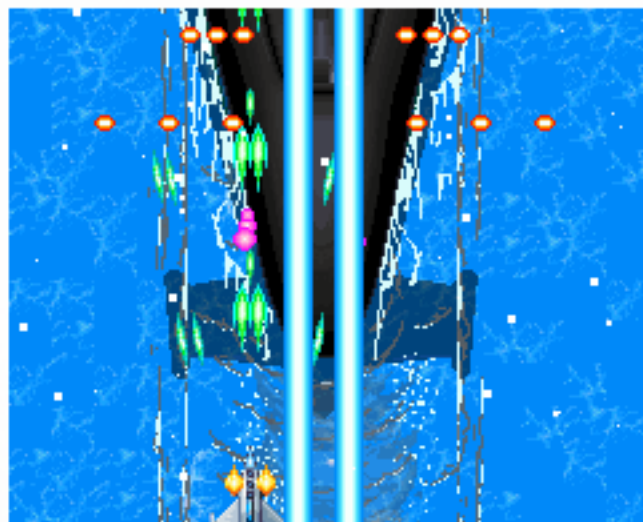
1. **Galaxy on Fire 2** от Fishlabs вообще "убил" всех геймеров, у которых не смартфоны. И у

количества людей просто нет ни единого шанса поиграть в нее. Конечно, наши народные умельцы делают всякие лайт-версии игры, но все равно они неполноценны.

2. Gameloft, в принципе, такими грехами не отличался, но иногда бывает трудно найти подходящую работающую игру.

3. EA Games провинились лишь с **NFS: Undercover**. Но все равно, терять такую игру для геймера - просто не допустимо! Я прошу обратить внимание производителей на мои замечания и сделать соответствующие выводы.

И, все таки, вернемся к нашей первоначальной теме. Яркое и красочное меню отлично сочетается с не менее удачным музыкальным сопровождением. В настройках игры доступно всего два параметра для редактирования, это включение/выключение автоогня и звука, хотя больше, в принципе, ничего и не надо.



При старте новой карьеры, игроку будет предложено сделать выбор уровня сложности и самолета. Все они отличаются между собой техническими характеристиками, каждый может выбрать себе по вкусу. А вот тут хочется выразить Gameloft'у благодарность за то, что в списке предлагаемых самолетов есть и два отечественных: МиГ-31, Су-47. К каждому из предложенных самолетов есть описание, которое находится ниже в бегущей строке. После выбора подходящего игроку предстоит подобрать миссию, к каждому Вашему заданию прикреплен короткий брифинг,





## Описания и характеристики самолетов:

### MiG-31 Foxhound

Скорость: 4, Сила: 1.

Сверхзвуковой перехватчик. Разработанный КБ Микояна, МиГ был один из самых высокоскоростных перехватчиков в СССР до его распада. Впервые поднялся в небо 16 сентября 1975 года. Официально был представлен в 1982 году.

### Rafale C

Скорость: 1, Сила: 4.

Rafale - очень маневренный, многоцелевой истребитель с 2 двигателями и треугольной формой крыла, разработан и построен французской компанией Dassault Aviation.

### Eurofighter Typhoon

Скорость: 2, Сила: 3.

Многоцелевой истребитель с 2 двигателями типа "утка". Был разработан и построен тремя компаниями: BAE Systems, EADS и Alenia Aeronautica, которые сотрудничали с Eurofighter GmbH, основанной в 1986 году.

### Saab 35 Darken

Скорость: 2, Сила: 2.

Шведский истребитель, производимый компанией СААБ с 1955-1974 г.г., эффективное оружие времен "Холодной войны", также шел на экспорт. Дракен был первым из высокотехнологичных истребителей СААБ.

### Su-47 Berkut

Скорость: 3, Сила: 4.

Экспериментальный сверхзвуковой истребитель, разработанный ОКБ им. Сухого. Отличительной особенностью самолета является G образное крыло с обратной стреловидной формой, которое в сечении придает самолету вид сектора круга. Его первый полет состоялся 25 сентября 1997, официально самолет был представлен в январе 2000.

служащий для ознакомления. По сюжету Вам нужно летать и уничтожать военные силы противника, дабы навсегда стереть с лица земли всех террористов. Кроме обычных врагов Вам будут попадаться и боссы, с которыми сражаться будет гораздо труднее. Чтобы легче было побеждать противников, в игре есть специальные бонусы, например: неуязвимость, повышение мощности оружия, бомбардировка и прочие. Заработать их легко - просто убивайте врагов и подбирайте соответствующие предметы. Советую обращать особое внимание на летящие медали, они наполняют нижнюю шкалу, и, когда она будет полной, можно сделать обстрел ракетами. Лично мне очень понравилось маневрировать между небоскребами, а в некоторых эпизодах включается замедление, которое позволяет с легкостью обойти тяжелые участки и убить большее количество врагов. Относительно графики мне понравилось буквально всё! Ландшафты, самолеты, противники, тени, летящие снаряды прорисованы практически идеально. Картинка яркая, динамичная, контрастная. Радует наличие звуковых спецэффектов, которых в игре огромное количество. Управление простое и понятное, не требующее особых умений, даже неопытному игроку всё

будет ясно. Все эти факторы придают атмосферу игре, ведь гораздо интереснее не только видеть взорванного врага, но ещё и услышать сам взрыв! **N.A.W.X.** получилась на удивление интересной, несмотря на кажущийся устаревшим жанр.





# Masterman 3D

Жанр: FPS

Разработчик: CeptekiDunya

Издатель: MobilEnter

Релиз: 2009

Платформа: Java



Автор: Дмитрий Menger Исаев

Есть разработчики, каждая следующая игра которых – сильно отличается от предыдущей. Известно, что компании, разрабатывающие шутеры от первого лица, всегда пытаются усовершенствовать предыдущую игру. Ну, например, делают другую локацию, добавляют новое оружие, новые возможности и совершенствуют движок, пытаются стать самым лучшим разработчиком мобильных игр, или, хотя бы, выделиться среди других. А есть компании, игры которых существенно не изменяются. Компания CeptekiDunya в 2008 году разработала шутер Extra Spatial.



В ней было то, что отталкивало любого игрока от этого продукта – ужасная пиксельная графика, глупый «Детский» Искусственный Интеллект, кривой интерфейс, и прочее. Недостатки той игры можно было перечислять, разжёвывая их по кусочкам, то есть медленно и тщательно. Там мы были человеком, который отстреливал монстров из оружия, который с настоящим вооружением абсолютно ничего общего не имеет. Теперь нам снова слепили из чёрного пластилина продукт, получивший довольно таки громогласное название - **Masterman 3D**. С виду, может быть игра и хороша. Зато что мы увидим, когда развернём этот красивый свёрток? Как и в прошлых боевиках от CeptekiDunya - ничего вкусного, только мох, плесень и мухи, которые, как известно, на конфеты редко слетаются. Как всегда, оружие нам предоставлено всего одно. Но, впрочем, зачем

много вооружения? Мы пойдём с нашей стандартной пушкой, а то, что ножа, или другого инструмента ближнего боя у нас нет – не страшно. Страшно не будет вообще.



У нас в игре одна цель – стрелять во всё, что движется. На пути у нас встанут различные роботы, которые умудряются появиться из ниоткуда, распадаясь на пиксели, когда мы приближаемся или исчезнуть после пары выстрелов. Такова уж эта игра, щедро потчующая нас собственными багами.



Также мы сможем спокойно пройти сквозь противника или даже застрять в нём, при этом умудряясь терпеть наносимый этим временем урон. После небольшой очереди пуль, роботы некрасиво взрываются. Наверное, мы носим не простое оружие, а базуку, стреляющую как автомат. Или





это роботы сделаны из пластика. Конечно, не факт, что они умрут после взрыва. Ведь они могут появиться у нас прямо на глазах. Коридорчики сильно напоминают Extra Spatial. Даже интерфейс такой же! Патроны можно истратить – их же у нас несколько сотен!



Только вот когда они заканчиваются, приходится убегать от злобных врагов, ухмыляющихся пикселями в экран и жаждущих опустить цифру здоровья игрока до нуля. Конечно же, рассматриваемая стрелялка (Именно стрелялка, а не шутер) не может затянуть, а ведь это – главная задача каждой из игр! Всё дело в том, что для окончания уровня мы должны всех убить, а уж затем найти какой-то странный предмет, похожий на зародыш младенца. Видимо, наш любимый разработчик объясняет это тем, что герой растерял своих детей... Или чем-то ещё более бредовым?



Честно? Игра вызывает просто самое наплевательское отношение к собственному сюжету, вам в процессе геймплея будет абсолютно всё равно, ради чего идёт отстрел глупых жестянок. Но речь у нас пойдёт не об этом. Честно говоря, когда я первый раз увидел эту игру, я думал, что она



то 2003 года, но, на самом деле, она вышла в 2009 году. Может быть, разработчики просто несколько лет не меняют дату на календаре? Или просто они думают, что поразят всех игроков этой массой огромных пикселей, этой «Базукой – автоматом», роботами и однообразными коридорами? Сомневаюсь.

Конечно, это можно было бы простить им, если бы это был первый проект студии. Но он – отнюдь не первый, и, если студия будет на плаву – не последний. Самое ужасное это то, что игра получилась не лучше, а хуже предыдущего проекта – **Assault Team 3D**. Убрали и нож, вернули место действия в тусклые коридоры. Дескать, повеселились, и хватит, игровая площадка закрылась. В общем, компания отняла у нас все по мимо тех маловкусных конфет, что были в прошлой игре, ещё и наше с вами драгоценное время. Ей Богу, если так продолжится, то разработчики просто-напросто запишут себя в нашу любимую рубрику

Геймплей:

3



Графика:

2



Звук:

2



Драйв:

2



Рейтинг

2,0



Автор: Пасека suprum1808 Евгений

Среди популярных на сегодня трехмерных мобильных игр больше всего представителей гоночных аркад. Здесь нет ничего странного. Если стратегий в полном 3D сейчас практически нету на известной нам с вами платформе, то рэйсингов – хоть пруд пруди. Огромное их количество объяснить просто – удобство. Клавиатура Вашей «трубки» идеально подходит для приложений подобного рода. А что еще нужно, как не две кнопки, отвечающие за повороты авто и «магическая» клавиша азотного ускорителя? Правда, о тормозе никто и не вспоминает. Кроме того, роль в развитии этой ветки развлекательной индустрии сыграла графика, а точнее – анимация. Когда только появилась технология псевдо-3D, многие программисты – талантливые и не очень – попытались воссоздать атмосферу удачных ПК-проектов на телефонах. А поскольку плохими шутерами «геймерское» общество не заинтересовалось, было решено заниматься исключительно гонками.



«Спрос порождает предложение» - так звучит девиз всех коммерческих компаний. И, наверное, не секрет, что именно EA Games придерживается его так сильно, что порой забывает о действительных потребностях игроков. Разработчик бесконечной, на мой субъективный взгляд, серии Need for speed и симулятора жизни The Sims 1-3 заявил о себе насколько громко, что начал говорить со своим эхом, отбивающимся от стен нашего фанатизма. Это и заставляет Electronic Arts

почти регулярно выпускать очередное продолжение «Жажды скорости», дабы, в конце концов, ее утолить. Но ненадолго, ведь в умах лучших дизайнеров компании каждый раз вырисовывается новая концепция, не особо отличающаяся от предыдущей части. Здесь слегка урезать прохождение, там вместо 30 автомобилей сделать 50, чуть больше видео и тюнинга характеристик – получаем то, чем кормят ненасытного геймера еще со времен «Underground».

Внимательный читатель уже заметил, что речь шла о компьютерных версиях Need for speed. По-другому, не упоминая о них, было бы недопустимо начинать рассказ о мобильной портации такой игры. Ведь на счету EA Mobile, которое является лишь подразделением могущественной корпорации, есть три «маленьких» клона «Жажды»: Most wanted, Carbon и Pro street, вобравшие в себя ее плюсы и минусы. Четвертая часть, именуемая Undercover, действительно находится под прикрытием неудачной подделки, как многие и предполагают до знакомства с игрой. Мне не известно, как обстоят дела с ее старшей сестрой (американцы любят разные рейтинги, топы и прочее), зато я четко знаю, что последнее творение EA обречено на успех.

С самого начала игры можно сразу вникнуть в незамысловатый сюжет. Кое-кто может посчитать, что он вообще здесь не присутствует, но это – стандартное мнение о рэйсингах. В изучении тонкостей уличной жизни Вам приходит на помощь привлекательная девушка и вводит в курс дела. Цель проста – захватить город, состоящий из четырех зон, используя верного «железного коня».

«И все?» - Вы рассерженно и с удивлением спросите. Совсем нет. Вот здесь и стоит отметить главное достоинство геймплея – в отличии от монотонных предшественников, где была лишь одна догма – прийти к финишу первым, Undercover предоставляет нам намного больше разнообразных состязаний. Своей тачкой мы можем посватать полицейских, когда те сами напрашиваются, затем сотворить хаос на дороге, сбивая знаки и медлительный трафик, поиграться с опытным





лихачом в «догонялки», а под конец оставить с носом и самого босса – гонщика, контролирующего определенную территорию. Естественно, проходя карьеру, приходится брать участия и в банальном спринте, езде по кругу и на выбывание – три элементарных, но обязательных составляющих хорошей аркады. Покончив с очередным хвостом, Вы открываете следующий район мегаполиса – гонок становится больше, а приз – существенней. Не стоит забывать о прокачке, которая требуется для победы над противником посильнее. В **Undercover** тюнинг серьезно влияет на возможности автомобиля, так что не спешите заглядывать в автосалон. По мере восхождения на пьедестал Вы все равно не раз туда попадете.



Возможно, со сложностью в игры проблемы (заполучить город удастся за 3,5 часа), но графика компенсирует такой недостаток. Складывается впечатление, что программисты из EA Mobile отнеслись ко всему с уважением, не жалея собственных сил и времени. Часто хочется еще раз разнести полицейскую жестянку, чтобы снова посмотреть, как она чудесно переворачивается в воздухе (в замедленном режиме, кстати). Эффекты скорости, нитро-ускорения, slow time говорят не об одном месяце работы над движком. Окружение в каждой зоне, как и предполагали, получилось разное и очень отличающееся друг от друга. Что уж говорить о автомобилях – лучших по своей детализации, чем эти, можно увидеть разве что в **Rally master pro!** И мне, лично, они понравились намного больше машин из **High speed**. (А по мне в **High Speed** машины выглядят намного красивее. прим. от Зама глав. ред.)

Интеллект противника находится на достаточно хорошем уровне. Просто, ему часто не достаточно мощности двигателя, чтобы победить. Вырвавшись вперед и перестраиваясь с линии на

линию, злобный транспорт способен долгое время не давать Вам обойти его, вплоть до финиша. После проигрыша палец сам тянется нажать на кнопку «рестарт». Минус, из-за которого запускать игру не всегда хочется – в поворотах. Автомобиль часто сам начинает заворачивать, давая нам возможность лишь подкорректировать его движение. Как ни странно, на больших скоростях подобное чирство становится уже преимуществом.



«Гонять» со звуком не желательно. Конечно, ничего страшного в музыкальном сопровождении нет, но и чего-то позитивного я также не заметил – невнятный шум заменяет скольжение машины по трассе, а единственный трэк – достаточно короткий и скучный – повторяется каждые 30 секунд. Кстати, та же проблема касается версии на N-gage. Владельцы телефонов с поддержкой этой технологии предпочитают играть под музыку MP3-плеера.

В итоге мы получили весьма приятную и увлекательную гоночную аркаду, в которую будет интересно сыграть как фанату серии, так и обычному геймеру, ищущему только качественные продукты. И если уж Вы взялись за «карьеру», игра не позволит Вам бросить все на полпути

Геймплей:	8	Рейтинг  7,5
■■■■■■■		
Графика:	8	
■■■■■■■		
Звук:	7	
■■■■■■■		
Управление:	8	
■■■■■■■		





# Nitro Street Racing (3D)



Жанр: Гонки

Разработчик: Gameloft

Издатель: Gameloft

Релиз: 2007

Платформа: Java

Автор: Александр Элек3х Грачёв

Gameloft изначально является неким отголоском Ubisoft – компании, создающей компьютерные игры. Этакий Ubisoft для младших платформ. Созданная примерно в 2002, она почти сразу же стала популярна после их второй игры – **Splinter Cell**. К сожалению, первая их игра – **Prince of Persia: Harem Adventures** – как-то не прижилась на мобильных телефонах. Далее пошло почти по накатанной: как только Ubisoft назначит релиз очередной игры из той или иной серии, Gameloft тут как тут – делают то же самое, но для младших платформ. Впрочем, были игры-одиночки типа **Сезона Охоты**, были серии не зависящие от Ubisoft, например, Асфальт, когда Gameloft пробовали себя в гонках. И весьма удачно – в 2008 вышла уже четвёртая часть. Но есть и такие игры типа **Nitro Street Racing**, полностью авторский бренд французов из Gameloft. Сразу хочется отметить одну вещь, не совсем имеющую отношение к этому обзору. Все впечатления от этой игры от **Nitro Street Racing 3D**, доступной только владельцам 240\*320. А потому вполне возможно, что мнение о графике и её оценка будут очень субъективны.



С сюжетом можно не мучаться. Его почти нет. В начале Вас ждёт небольшой ролик, где Ваша девушка пожелает Вам удачи и Вы погоните вперёд. Долго обгонять соперников Вам не дадут. Вскоре Вас настигнет полиция и вместо длительной гонки Вас сразу же прижмут к обочине, и Вы попадёте в тюрьму. Далее Вас ждёт надпись «Два

года спустя». Вы оказываетесь на том же месте, встречаете ту же девушку, и Вас она обламывает: главный здесь уже не Вы. И она – девушка главного. После этого Вы, на Вашей дрянной машинке, начинаете покорять этот район. А затем – и весь город. Вам предстоит выполнить определённое количество гонок в каждом районе, после чего Вы откроете следующий. Вроде всё обычно... Но нет! Пожалуй, это первая игра, где Вы можете передвигаться по городу совершенно свободно. При этом сбивая машины, угоняя от полиции, включая нитро. В любой момент Вы сможете выйти на карту, а оттуда в гараж, где Вас, по результатам гонок, ждёт новая машина или набор для отладки двигателя или подвески. Он будет улучшать параметры машины: скорость, вес, управляемость... На карте же Вы сможете как выбрать гонку сразу. Так и посмотреть, где она находится – и не отказывать себе в удовольствии доехать до неё, попутно сбив пару полицейских машин, которые явно зря пристраивались за Вами. А возможностей погнаться очень много. Вас ждут и обычные гонки, и кольцевые, и спринты, задача в которых – доехать до определённого места без подсказок, только с помощью карты, и, конечно, дреги... Самый лучший вид обычной гонки – битва, где Вам надо уничтожить всех соперников до фиша, от этого и зависит Ваше место. Но при этом всё равно самый интересный вид гонки – квест. Он является своеобразным боссом в каждом районе и откроется только после прохождения определённого количества гонок, вместе со следующим районом. В квесте надо выполнить определённое задание, в каждом районе своё. А так как районов ни много, не мало – достаточно, пять штук, то скучать Вам не придётся. Вам могут дать задание сбить определённое количество заграждений на дороге, пользуясь картой, могут наоборот, приказывать не разрушить ни одного, используя трамплины и перелетая знаки. Пожалуй, самая интересная миссия – последняя, представляющая из себя симбиоз спринта и битвы, где Вам надо, пользуясь картой, уничтожить владельца района до того, как он выедет из города. При этом его ребята и полиция будут сильно Вам мешать. Стоит отметить, что





отметить, что служащие закона с прохождением игры всё наглей и наглей. Если в первых гонках они и не думали влезать в разборки стрит рэйсеров, и максимум, на что они были способны – немного погоняться за Вами в городе, то к концу их сирены будут раздаваться везде, в какой бы Вы гонке не участвовали. Гонки, естественно, тоже становятся сложнее по мере открытия новых районов. Если раньше Вы ехали до финиша в гордом одиночестве (особенно в дрэгах), при чём даже не видя преследующих Вас соперников на мини карте в правом верхнем углу, то к концу сюжета, который можно назвать таковым лишь с большой натяжкой, Вы будете окружены целой сварой противников. И игра не будет скучной: вырветесь вперёд – увидите впереди полицейскую машину и услышите вой сирены, а можете и хорошенько помять передний бампер машины сзади. Вот только Вашей заслугой это никак не будет – номер второй ударит, Вы развернётесь и вскоре окажетесь далеко сзади, даже если успеете вовремя нажать 0, функция которого – поворот назад.

Но и не стоит особо обольщаться, думая, что соперники неагрессивны, когда Вы среди них. Пробыть всю гонку третьим или вторым, а потом, перед самым финишем, вырваться вперёд не получится. Ибо Вас могут прижать к обочине ребята из полиции, а местные братки могут столкнуться с Вами, особо не церемонясь, пусть и ценой своего места в гонке. Ну и кроме того, как и во всякой гонке от Gameloft, нас ждёт использование нитро, изящные развороты, красивые столкновения. А вот про гараж никакого другого слова, кроме как «убого» не подберёшь. Машин не так уж и много, мотоциклов нет, менять у машины Вы можете её цвет и цвет подсветки днища. Конечно же, ещё Вы можете улучшить мотор и подвеску, но здесь всё просто: чем дороже, тем лучше. Так как зарабатываете за одну гонку довольно-таки много, то отказывать себе Вам почти ни разу не придётся. В той же серии Асфальт покупать можно было куда более разные виды атрибутов, да и комбинировать их надо было уметь, так как принцип «дороже – значит лучше» там не действует. Пожалуй, с геймплеем закончим. Поговорим о графике, едва ли не лучшей части этой игры.

Пожалуй, стоит сказать, что игра выпускалась в двух версиях. Обычная 2D версия была первой, хотя и демонстрировала хороший геймплей, восхищаться графике смысла не было. Классиче-

кие мультяшки по типу Асфальта. Кстати говоря, Асфальт 4 дико напоминает NSR именно по графике 2D версии. А вот вышедшая затем 3D хоть и немного, но планку графики в мобильных играх поднимала. Графика решительно хороша почти во всём: машины красиво сталкиваются, искрами сыпят, из газовой трубы появляется огонь, Вы красиво перелетаете указатели «Стоп!», автомобили мирных жителей разлетаются только при виде Вашей колымаги, ну а уж при столкновении... Да и сами модельки машин сделаны с любовью. Рекламные щиты и указатели по бокам, виды ночного город, делового района, солнечного пляжа ждут Вас на заднем фоне. Итак, а теперь это всё – в 3D. Нет, ну не прелесть? Впрочем, пожалуй, у такой графики есть и недостаток. Частенько сливаются повороты по бокам, порой можно определить, что сбоку поворот только по мини-карте. Но идеального в этом мире нет, что подделать... И не только из-за этого мелкого недостатка графики: немного подкачал и звук. В меню музыка надоедлива, но, благо, находимся мы там недолго. В самой игре есть пара неплохих саундтреков, но всё в основном они нединамичны и неинтересны. Впрочем, музыка довольно-таки быстро заглохнет, и нас ждут звуки. Сделаны они неплохо: визг тормозов, вой сирен, рёв нитро присутствует. А большего и не надо...

Итак, игра немного выше среднего уровня гонок, первым делом по графике. Но тем не менее и геймплей не подкачал, есть интересные режимы, да и свободная езда по городу значительно улучшает игру. Игра и звезд с неба не хватает, но и в грязи не валяется.

		Рейтинг
Геймплей:	8	7,5
Графика:	7,5	
Звук:	7	
Управление:	8	







# Nitro Street Racing 2

 **Автор:** Юрий MeRfeS Иплевич

**Жанр:** Гонки

**Разработчик:** Gameloft

**Издатель:** Gameloft

**Релиз:** Июль 2009

**Платформа:** Java



Gameloft из года в год продолжает доить свои гоночные франчайзы, из которых наиболее удачными считаются игры серии **Asphalt**, в коих мы проходим карьеру от начинающего водителя до профессионального гонщика при полном отсутствии сценарной нагрузки как таковой = всё это заменяет нам геймплей и набор гонок с локациями в различных городах мира. Второй серией по праву становится **Nitro Street Racing** – этакий *Need for Speed Underground 2* для телефона, погружающий нас в мир уличных гонок, предательства, нелегала и других, граничащих с законом приключений. Разброс территории в NSR куда меньше – все события происходят в пределах всего лишь одного города. Каждое лето компания радовала нас очередной игрой из какой-либо гоночной серии, на этот раз очередным релизом стала **NSR 2**. С одной стороны игра – шедевр, выводящая жанр гонок фактически на новый уровень качества, с другой она не приносит в жанр абсолютно ничего нового, слишком у неё похожа на своих предшественников. Но обо всем по порядку.



В начале игры мы играем Винсом – человеком, попавшим в новое для себя окружение и желающим показать свои способности гонщика всем шишкам этого района. Похоже на что-то, не правда ли? Первая часть этой истории встречается нам ещё в оригинальной игре серии, только главный герой там немного другой. В процессе прохождения мы постоянно сталкиваемся с

этаким дежа вю – то окружение то же, что в предыдущей игре, то диалоги идут почти что один в один, будто бы они пропечатались на тетради сценариста через копировальную бумагу. И такое происходит от миссии к миссии, и это, мягко говоря, совсем не то, что мы ожидали – хотелось бы чего-нибудь нового и интересного, а не истории новичка, который может всё и который спасает то ли брата главного воротилы района, то ли его сына – здесь уже диалоги не играют особой роли – они всё равно однотипны, не прочитав до конца ни одного диалога можно всё равно предсказать события на 5-6 этапов вперёд. В чём же тогда новизна этого неоднозначного проекта, если она представляет собой коктейль от множества других игр гоночных серий Gameloft? Здесь нам встречаются и уже знакомые режимы: круги, разрушения непонятных ограждений дороги, драг, спринт, ну и, конечно же, сценарные миссии, позволяющие нам уничтожить какого-нибудь помешавшего человека, или решившего забрать у него необходимую вещь, а потом на скорость около 300 километров в час (что даже для профессионала тяжело), стараясь не задеть ни одной(!) проезжающей машины, иначе придется проходить всё с начала.



Всё это мы встречали в первой игре NSR. Многие разработчики перенесли прямоком из последней части **Asphalt** – взять ту же систему рейтинга – за каждую гонку вам прибавляется пресловутая крутизна, по мере нарастания кото-





рой Вам откроются новые машины или детали. Огорчает отсутствие девушек, которые в 4 части Асфальта хоть как-то скрашивали наш скудный досуг при загрузке очередной трассы – сейчас вместо них на ней красуется ваша текущая машина, что тоже очень неплохо смотрится (если у вас конечно есть вкус). Отличие NSR от Asphalt было, пожалуй, только в свободном городе, но в данном случае этот город скорее приятное, но не особо важное дополнение, так как ездить по нему не то чтобы неинтересно, но скорее нудно и однообразно. Есть даже заправки, которые дают нам нитро, но обычно их проезжаешь на огромной скорости, поэтому просто не попадаешь в пылу гонки. Враги по сравнению с предыдущей частью стали не то чтобы умнее, сколько тяжелее в обрубивании из-за ставшего тяжелее управления – например, чтобы вписаться в поворот, необходимо заранее свернуть руль в нужную сторону, т.к. практически все искривления трассы под 90 градусов, так что и в реальной жизни было бы проблематично проехать такой неприятный момент на скорости в 220 км/ч. Да и расположены они ой как неудобно – то ли что бы от полиции отрываться было тяжелее, то ли что бы в сам поворот въезжать, ведь их словно специально расставили перед самым финишем – и вот вы проехали 95 процентов трассы на отлично, но именно на этой трагической ноте случайно ошибаетесь и вот! - Вас обгоняют все соперники, а Вы остаётесь в проигравших. Можно не напоминать систему тюнинга – здесь всё предельно просто – 4 слота, два из них визуальные, юбки машины, спойлеры, диски, покраска, капот и два действительно что-то меняющие в характеристиках машины – двигатель, тормоза, трансмиссия, в общем, всё как всегда. Несмотря на это, данная система не вызывает у меня никаких нареканий, да и в данном случае скорость действительно увеличивается при росте ползунка вправо, так что даже

на начальных машинах и с правильным тюнингом Вы спокойно пройдёте всю игру – противники всё равно словно бы теряют желание догнать Вас вообще, наверняка останавливаясь перекусить в каком-нибудь Мак-Авто.

Графика в NSR и Asphalt всегда была примерно одинакова – разработчики не ловят звёзд с неба, но на их движке получается достаточно сочная и красивая картинка, что, конечно же, не может не радовать. Правда этот псевдо-объёмный движок порядком уже поднадоел, но с этим приходится мириться – всё равно ведь никуда не деться. Звук в игре не особо впечатляет, но и не особо надоедает, именно для фоновой музыки в гонках самое то – не утомляет в течение всего игрового процесса. В общем, про игру нельзя сказать, что она либо очень плохая, либо очень хорошая – Gameloft порадовала нас на лето новой гонкой, не ставшей хитом как первая NSR, но всё ещё держащаяся на достойном уровне. Игра рассчитана на несколько часов и долгого прохождения любимых трасс – ведь они все (даже миссии по истории) остаются для повторного прохождения и заработка дополнительного рейтинга. NSR 2 – это такой крепкий проект, от которого все мы ждали чего-то большего, но в который стоит поиграть просто ради развлечения. Так что всем фанатам рекомендуется.



## Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=AacQwX9xXAk>

Геймплей:	7
Графика:	8
Звук:	8
Управление:	6,5

## Рейтинг

7,5







# 3D Дрожь

Жанр: FPS  
Разработчик: NetLizard  
Издатель: NetLizard  
Релиз: Ноябрь 2008  
Платформа: Java



Автор: Дмитрий Menger Исаев

После успеха **3D Contr Terrorism**’а Net Lizard решили попробовать себя на другом поприще и сменить поле боя, променяв длинные однообразные коридоры и подземелья на психоделические локации и монстров. Никаких террористов, никаких спецназовцев, только монстры ... Если верить сюжету, мы не знаем кто мы, мы просто очнулись «Здесь»... И должны выжить...



Хотя, играя, мне больше показалось, что главный герой пытается не убить всех, ради спасения себя, а ради спасения чего-то другого, так как это как минимум нелогично самому лезть в бои с монстрами даже там, где их можно было бы обойти... Самая громогласная новинка игры – исправление неудобства, которое преследовало Net Lizard во всех играх.



Это конечно, возможность нажать две клавиши

сразу. Да. За это я готов поставить управлению цифру 8. Ну, а теперь о самой игре. Начинается всё как то странно... Мы оказываемся с монтировкой в руках (Half life, привет) и начинаем осматриваться. Кругом порталы и атмосфера слегка пугающая. А если включить звук, будет, даже, немножко страшно. Немножко. Затем короткий ролик показывает нам, что мы здесь не одни. За ролик тоже хочется похвалить разработчиков. Пройдя первый уровень, убив монтировкой или дробовиком всех монстров, вы поймёте, что они чертовски напоминают строггов из Quake. Да и вся игра – чисто мобильная версия Quake. И, так, мы проносимся по этим коридорам, убивая различных монстров. (Хочу отметить, что уровни по дизайну чертовски однообразны) Оружия так же даёт отсылки к Quake – гвоздемёт, молния... Игрок, играющий в «Дрожь», возможно похвалит разработчиков, за то, что они делают загадки, но я не соглашусь – если бы к концу игры они были разгаданы, то, возможно, имели бы под собой действительно хоть какой-то смысл и хотя бы слегка интриговали.



К концу игры мы так и не узнаем, кто наш герой, где он оказался, и что это за твари. Нет. Всё это – попросту не нужно, чувствуется, что разработчикам на самом деле глубоко плевать на сюжет и обоснованность действий главного героя.

Последний уровень неожиданно удивляет нас боссом и это, пожалуй, одна из немногих радо-





тей самой игры, привносящих в детище украинцев хоть некое подобие геймплейного разнообразия. Мы опять стоим с монтировкой, перед нами как будто запаянный в стену демон (Эх, напомнило мне какой-то мультик, не помню какой...) И слева и справа выбегают другие твари, которые стреляют чем-то непонятным из области животов, да и сам босс не мешкает и активно старается сделать вас чуточку мертвее. Мы должны быстро схватить базуку, отойти на неплохое расстояние, и пару раз выстрелить.



Снарядов жалеть не надо. Всё равно рядом есть ещё. Когда остаётся только босс, мы стреляем в него пару раз, он вылезает из стены (А зачем?), и последний выстрел его добивает. Никаких диалогов после этого, только радостная надпись «Поздравляем!» с характерной музыкой.



Что я хочу сказать о графике – конечно, она не очень высокая, но лучше чем в «3D Диверсante». Правда, враги до сих пор двухмерные, что разработчики уже исправили в подающем надежды новом проекте студии – Тени Египта. Насчёт звука я уже говорил – обязательно включите, а иначе не будет желаемого эффекта, т.е. – атмосферы игры!

Конечно, в жанре шутеров «Дрожь» не принесла особой ценности, но чем-то за душу она всё-таки берёт и играется она как-то по-другому, в отличии от остальных шутеров данного разработчика, хотя вроде бы формула осталась всё той же.



Атмосфера местами здесь очень чётко прослеживается, особенно на первом уровне и это всё складывается в довольно плотный и интересный, но, всё же, проходной шутер, который, к тому же, является шагом назад по сравнению с тем же **Contr Terrorism**. Играть или не играть зависит от вас и ваших пристрастий, но если вы любите шутеры, то данная игра весьма обязательна к ознакомлению.

Геймплей:	7	<b>Рейтинг</b> <div>7,0</div>
Графика:	7	
Звук:	7	
Драйв:	6,5	





# Vans Skate and Slam VS. Skate.

**Автор:** Михаил MIXer Постников

VsS

**Жанр:** Скейтбординг  
**Разработчик:** Gameloft  
**Издатель:** Gameloft  
**Релиз:** 2004  
**Платформа:** Java

Skate.

**Жанр:** Скейтбординг  
**Разработчик:** EA Mobile  
**Издатель:** EA Mobile  
**Релиз:** 2007  
**Платформа:** Java

Скейтбординг - это не просто вид спорта или увлечение, это стиль жизни. Группы молодых людей по всему миру целыми днями катаются на скейте только для того, чтобы выучить новый трюк. Проходящие мимо прохожие останавливаются на время и замирают с открытыми ртами. Они привыкли к тому, что скейт - это просто доска, чтобы кататься на ней, как на самокате, но представить не могли, что на ней можно прыгать, исполнять разные трюки, вроде kickflip (это когда доска делает оборот на 360 градусов по вертикали в сторону скейлера), shoov-it (доска делает оборот на 180 по горизонтали), или даже 360flip (это когда одновременно выполняется kickflip и b/s 360 shoov-it). Для обычного человека уму непостижимо, что на скейте можно скользить по перилам. Разумеется, для всего этого нужна специальная обувь. Она стала такой популярной, что многие, когда ее покупают, даже не знают, что она для катания на доске, и называют ее некрасиво "шугами", а самые знаменитые фирмы, которые их выпускают, это: Vans, DCSHOECOUSA, Fallen, C1RCA, ADIO. И вот на свет появляются мобильные игры про скейтбординг. Самые популярные из них - это **Vans Skate and Slam** и **Skate.**



**Vans Skate and Slam** - это игра от компании Gameloft, которая была выпущена по заказу обувного бренда Vans, а **Skate.** это мобильная версия одноименной игры от Electronic Arts, которая вышла также на PS3 и Xbox360.

## Геймплей

Геймплей в обеих играх сведен к тому, что мы управляем скейтером, который едет справа налево, и нам надо выполнять определенные задачи, вроде того, что сделать фотографии для журналов, или трюк с гэпа (парапет). Впрочем, у обеих игр геймплей идентичен, так что плюс одно очко каждой игре.

[Vans +1, Skate. +1]

## Главный герой

В **Vans Skate and Slam** нам предстоит сыграть за знаменитого скейлера - Джефа Роули, прорайдера таких знаменитых команд, как Vans и Flip, а в **Skate.** нам нужно создать своего персонажа и возводить его к вершинам скейт славы. В отличие от игры Gameloft, в **Skate.** можно в любой момент изменить цвет волос, кофты, джинсов своего альтер-эго, но ведь, конечно, Джеф Роули все равно круче.

[Vans +2, Skate +1]

## Звезды Скейтбординга

В любом симуляторе скейтбординга особое значение имеют звезды. В **Vans Skate and Slam** кроме Джефа Роули никого нет, а вот в Skate их очень много, например, Дэнни Вэй (DCSHOECOUSA, PlanB), редакция скейт-панк журнала Trasher, Пол Родригез (NikeSB, PlanB, FKD), Крис Кол (ZERO, FALLEN, Thunder), и многие другие.

[Vans +1, Skate. +2]

## Бренды

Не менее важную роль в скейтбординге играют бренды. Если ты придешь на спот в обуви китайского производства и с такой же доской, то над тобой будут смеяться, а если ты пришел в обуви от Lakai и доской PlanB, то такого не случится. В **Vans Skate and Slam** присутствует только два бренда -





Vans и Flip, а в **Skate.** напротив, можно получать спонсорство от многих компаний, например, PlanB, Trasher, Zero и так далее.

[Vans +1, Skate. +2]

## Трюки

Если ты будешь хорошо одет, но будешь знать мало трюков, то не добьешься больших успехов в скейтбординге. В **Skate.** нам представляется очень мало трюков, а именно - Ollie, kickflip, 360, Manual, indy и пара грайндов (скольжений по перилам), а в **Vans Skate and Slam** нам предлагается исполнить свыше десятка трюков, в том числе и те, которые есть в игре от Gameloft.

[Vans +2, Skate. +0]

## Графика

Конечно же, без графики мы не сможем увидеть все самые крутые трюки, и их исполнение потеряет значение.

В Vans Skate and Slam она симпатична, но немного кривовата, да и к тому же разработчики допустили пару ошибок, например, некоторые трюки выглядят не так, как в реальной жизни, но в отличие от Skate. мы можем с легкостью можем увидеть и прочитать фирменный логотип компании Flip. В игре от Electronic Arts камера находится чуть дальше от игрока, чем в творении Gameloft, и из-за этого хитрого приема все выглядит ровно и красиво.

[Vans +1, Skate. +2]

## Звук

Звук уже не такая важная часть, как графика, но все же. В игре от Gameloft есть довольно приятная музыка, и, к тому же, можно услышать даже то, как доска бьет тейлом (хвостом) о землю и скользит по перилам. В **Skate.** присутствует только музыка, которая превосходит мелодии из **Vans Skate and Slam**, но и играет она только в главном меню и при чтении заданий, и из-за этого прохождение миссий проходит в гробовой тишине.

[Vans +1, Skate. +1]

## Управление

Управление тоже немаловажно, приятнее играть в игру с простым и легким управлением, чем потом развязывать пальцы из морского узла. Управление в обеих играх одинаково. Кнопки вверх и вниз отвечают за перемещение персонажа, а нажатием «пятерки» он делает прыжок, вдобавок можно зажать еще одну кнопку, и тогда будет выполнен трюк.

[Vans +1, Skate. +1]

## Города

Важное значение имеют и места, в которых мы будем кататься. В игре от Gameloft это будет происходить в разных частях света, а в Skate. - в городке под названием San Velona. В обеих играх один пейзаж сменяет другой, и они не дадут нам заскучать. В Vans Skate and Slam нам дадут попрыгать с бигэйров, а в игре EA - покататься в мини рампе.


[Vans +2, Skate. +2]

12 VS 12





# Stranded

 **Автор:** Александр Элек3х Грачёв

**Жанр:** Аркада

**Разработчик:** GLU Mobile

**Издатель:** GLU Mobile

**Релиз:** 2006

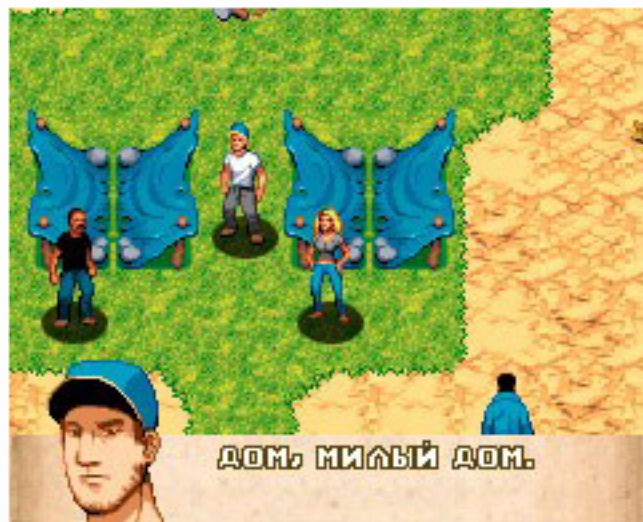
**Платформа:** Java



Представьте себе, что Вас выбросило на какой-то остров. Вы считаете, что он необитаемый, обустраиваете его, находите способ прокормиться, и вдруг - нечто непонятное. Будь то дробь в мясе поросёнка, убитого накануне или следы человеческих ног на песке – такие сюжеты часто использовались в литературе и в кино. Взять тот же «Таинственный остров» Жюль Верна или сериал «LOST». И вот, Glu создаёт **Stranded** – одну из лучших своих игр (см. рецензию на сиквел этой замечательной игры в вып. 5, июнь, 2009 – прим. Главреда). Игра начинается с пролога, а по сути - эпилога – вещего сна героя. Таким образом, Glu, видимо, хотели разжечь любопытство к сюжету. Ну что ж – это у них получилось. Затем Вы узнаете, что Вас зовут Марк, Вы были на спасательной шлюпке, которая так же, как и корабль, потерпела крушение. Всего шлюпок было три, однако где остальные – неизвестно. И, вместе со спутниками, имена которых Вы не знаете, Вы строите лагерь, но не всё так просто. Оказывается, что вместе с Вами на остров выбросило Эмили с маленькой дочкой, прибывшей на остров с помощью другой шлюпки. У девушки из Вашего лагеря пропала медицинская сумка, а оттуда несколько важных ядовитых лекарств. Стефи начинает встречаться с Яном в тёмных пещерах. Затем Вы обнаруживаете дочку Эмили, и оказывается, что в лесу живёт племя туземцев – к счастью, дружелюбных. Вы строите плот, но у Вас закончилась вода. Однако тут новая проблема – остров, на который Вас выбросило, живой. И кое-что ему явно не нравится. А в особенности то, что сбывается вещий сон Марка и Ян хочет принести в жертву Эмили – пролить её кровь на камень. Но, к счастью, благодаря Вам всё обходится и Вас ждёт happy end – злодея Яна остров карает, Вы находите воду и благополучно уплываете на плотике... Но чего только Вам не придётся пережить при этом!

Во время Вашего пребывания на острове Вы научитесь очень многому. Итак, Вам необходимо кушать. И поэтому одно из первых Ваших умений – ловить рыбу. Для этого нужна наживка и удочка, ну и, конечно, практика – вовремя нажимать «пять» для того, чтобы тянуть леску. Кроме

того, когда Вам откроется возможность покупать и продавать продукты в деревне, Вы сможете купить лук и с помощью него убивать разных животных. На самом деле, их не так уж и много: разные птички, кабаны и змеи. Однако их столько видов! Причём и мясо разное: есть обычное, а есть лучшее. И если со слабейшим луком убить кабана получится только с третьего попадания, то с луком охотника, который можно также купить в деревне туземцев, зверям не сдобровать. Способов прокормиться вообще много. Вы можете купить у племени семена, посадить их и через некоторое время собрать урожай. Что у Вас выйдет - Вы не знаете, сажаете на удачу. Можно взять топор и пойти в лес – после каждого Вашего удара с деревьев будут сыпаться разные фрукты: бананы, ананасы, яблоки. Опять же, их тоже можно собирать и даже что-нибудь из них готовить.

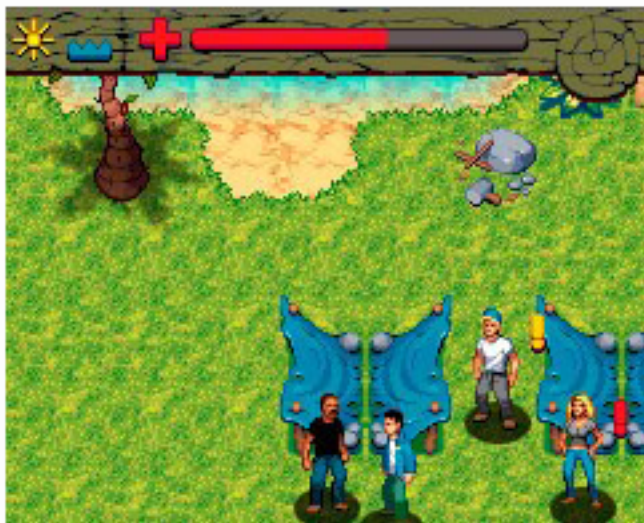


Разных животных, птиц и фруктов Вы сможете найти на различных частях острова. А таких довольно-таки много. Вы побываете и на пляжах, и в лесах, и в горах, и даже в «сердце» острова. Разгадается и главная тайна – священные статуи с надписью о необходимости пролития крови в момент опасности. На острове также Вас ждёт много пещер и подземных проходов, соединяющих части острова. По сюжету Вам предстоит выполнять разные задания других персонажей. Если сначала Вам, как самому недееспособному члену экипажу, поручат найти дров для костра, то





в конце именно от Вас зависит время отхода плота. Ну а между этим Вам предстоит находить людей и вещи по пещерам и горам, выполнять требования богов, спасти девушек, охотиться, убивая определённых животных, и собирать особый урожай по заказу... Пожалуй, стоит сказать пару слов о продаже-покупке в деревне туземцев. Торговля ведётся за ракушки, и, хотя Вы за мясо, рыбу, дрова получаете немного, иногда есть возможность заработать после выполнения заданий, иногда можно найти ракушки на берегу. К тому же, покупка семян всегда окупается после посадки, да и наживку можно продавать. Тем более, что некоторые плоды туземцы ценят дорого! А купить Вы можете многое: и разные фрукты, которые Вы не смогли найти или вырастить, и лук или удочку. Хотя, в общем, конечно, выбор не так уж велик, особенно по сравнению с новыми играми. Кроме того, стоит упомянуть о том, что Вы можете сохранить игру в любом месте. И после нажатия кнопки «Продолжить» в главном меню, выйдете именно на последнее сохранение. И не зря – вряд ли Вы сумеете найти всех животных в этой игре, получить 100% рейтинг по этому вопросу. А при нажатии «правого софта» Вы сможете многое посмотреть: и рецепты, и тот самый рейтинг, и задания, и «рюкзак», из которого Вы можете что-нибудь скушать для повышения здоровья.



Неплоха графика, ибо хорошей её назвать всё-таки нельзя. Ну где это видано, чтобы после попадания стрелы в очередного бедного кабанчика, он превращался в небольшую гору мяса с палочкой посередине, причём совершенно идентичную по размерам горке мяса змеи неподалёку. Ну а если не придирается, то всё прорисовано неплохо. Понятное дело, лиц людей разглядеть не удастся, однако костёр, хижины, палатки, кусты и

и статуи смотрятся отлично. Да и кабана от птицы отличить можно. А вот звук, обязанный отражать атмосферу игры, получился не очень. Музыка однообразна, нединамична, надоедлива – хоть и в тему, что немного поднимает впечатление. Звуков же нет вообще. Так что свиста стрелы и предсмертный хрип убитого кабана услышать не надейтесь.

Итак, не смотря на некоторые небольшие недостатки, **Stranded** – одна из лучших приключенческих игр на java, значительно опережающая тот же **LOST** по возможностям, хотя была выпущена раньше его.



Рейтинг	
Геймплей:	9,5
Графика:	8,5
Звук:	7,5
Атмосфера:	9
8,5	





# Supreme Commando

 **Автор:** Дмитрий Menger Исаев

**Жанр:** Скролл Шутер

**Разработчик:** QPlaze

**Издатель:** Nomos

**Релиз:** Июль 2009

**Платформа:** Java



Чего только не делают разработчики, чтобы заработать ну хоть немного денег, не всегда честным способом, не всегда вкладывая душу, не всегда вообще действительно что-то делая. Все мы, мобильные геймеры, следящие за датой выпуска новых игр, знаем, что сейчас, в 2009, нахлынул огромный поток разномастных скролл шутеров, при чём такой, что глаза буквально разбегаются от разнообразия. Сначала **Aces Of The Luftwaffe 2**, затем **СУ**, после - **Supreme Airfighter**. А теперь – нате, новая игра как две капли воды похожая на предыдущую, причём от авторов всё того же **SA** – Qplaze, а это уже не к добру. Запуская **Supreme Commando** на своём аппарате, мы видим стильную заставку, а затем красивое меню, в котором звучит приятная мелодия. А вот уже запуская сам процесс игры, мы понимаем, что это та же шоколадная конфета с немного заплесневелым орехом - **Supreme Airfighter**, только в более красивой обёртке. Правда, ценой красивой обложки, видимо, стало обезглавливание самой игры. Нет возможности выбрать корабль, которая была в **SA**, мы сражаемся тем, что дадут. По сравнению с предыдущим проектом, Qplaze сделали несколько шагов только в графике – она радует глаз, и игрок почему-то восклицает «Круто!», увидев одну только красочную графику. Она в игре хоть и мультяшная и даже немного детская, зато довольно яркая. А вот процесс остался всё тот же – нам на встречу летят враги, а мы в них стреляем.



Потом летим, подбираем бонусы, и снова стреляем, уворачиваясь от огня противника. В качестве бонуса может быть другое оружие, или щит. Из уровня в уровень мы переходим, преодолев определённое расстояние, что характерно для всех скролл-шутеров от Qplaze, что нам удалось уже увидеть. Всё происходит довольно быстро, игрок не успевает разобраться – кого он убил и сколько с него сняли здоровья. Кстати о здоровье. Над нашим кораблем висит зелёная полоса, которая убавляется, в зависимости от вражеских попаданий. Это, как не сложно догадаться, и есть наше здоровье. Ещё игра хороша тем, что много кнопок нам не придётся нажимать, так как управлять кораблем очень легко – понадобится нажимать только клавиши «Налево – направо», так как стреляет наш аппарат сам. Конечно, игра не может надолго затянуть, и хоть и довольно динамичная, вряд ли можно назвать отличной «Леталкой». Но зато игра очень помогает расслабиться, если есть пару минут свободного времени. А вообще – подобные поделки вовсе не соответствуют обычному уровню игр от Qplaze и выпуск уже второго подряд такой поделки удручает и заставляет вновь серьёзно задуматься о финансовом положении вовсе не безразличной нам команды талантливых разработчиков. Учитывая грядущую линейку довольно банальных проектов и лишь двух более-менее выходящих за рамки простого казуала игр, наши предположения лишь подтверждаются. Что ж, если наша редакция всё же права, то искренне желаем вам пережить тяжёлые времена бушующего кризиса, а пока мы просто закроем глаза, сделаем вид, что это не вы и вклеим скучные 6,5 баллов.

**Геймплей:** 6,5



**Графика:** 7



**Звук:** 6



**Управление:** 7



**Рейтинг**

**6,5**







# Surf's Up



**Жанр:** Приключения  
**Разработчик:** Gameloft  
**Издатель:** Gameloft  
**Релиз:** 2007  
**Платформа:** Java

**Автор:** Сергей RAMMSerZh Бойко

Если кто не знает или не понял, то это игра по мотивам одноименного мультфильма. По сюжету Вам предстоит играть главным героем мультика - пингвином Коди, и по пути преодолевать разнообразные препятствия, победить множество врагов, среди которых главный - Танк (в смысле пингвин по кличке Танк, а не военная техника)! Мечта Вашего подопечного - стать лучшим серфером, и он любой ценой будет пытаться завоевать это звание.



Прохождение игры построено таким образом, что игроку не придется просто бродить по уровням либо кататься на серфе по волнам, все уровни идут по стилю «через один», то есть один уровень - ходим, следующий - плаваем. В общем, нам предстоит бегать по уровням и собирать ракушки, если собрать 100 ракушек, то получите дополнительную жизнь, а также отбиваться пальмовым листом от крабов, тюленей, рыб и прочих существ. Несмотря на свою простоту, играть очень интересно, ведь есть куча всяких бонусов, подвохов, неожиданностей, сюрпризов, которые ожидают игрока на каждом шагу. Советую на каждом уровне найти буквы S, U, R, F, если Вы их найдете, то откроете бонусный уровень! А во время уровней на серфинге нажимайте «5», когда прыгнете с трамплинов, толку от этого мало, но зато смотрится красиво! Также можно будет полетать на петухе и покататься на аборигенах, в общем, скучно не будет!

Несмотря на довольно приличный срок, прошедший с выхода игры, на мой взгляд, графика прекрасна для такого жанра, есть разнообразные эффекты, отличная прорисовка и качество картинки. Звук тоже великолепный.



В меню будет играть веселая песенка, а во время игры будут слышны разные эффекты, например: подбор ракушки, удары. Управление самое обычное, понятное и не требующее особых навыков и привычек, все элементарно, удобно и просто.

Как и сам мультфильм, игра очень веселая, радостная, забавная. Разработчику удалось перенести все события, весь колорит мультика в эту замечательную игру, у которой, помимо занимательного сюжета, есть ещё и превосходные характеристики графики, звука, управлени

Геймплей:	8
Графика:	8
Звук:	9
Драйв:	8

## Рейтинг

# 7,5





# Assault Team 3D

Жанр: FPS  
Разработчик: CepteKiDunya  
Издатель: MobilEnter  
Релиз: 2009  
Платформа: Java



Автор: Дмитрий Menger Исаев

Я уже упомянул в статье про **Masterman 3D**, что большинство разработчиков шутеров от первого лица на Java совершенствуют и движок, и сами игры. Так же идёт с MobilEnter и их партнёром CepteKiDunya. Они известны нам такими проектами, как **ExtraSpatial**, который вышел до **Assault Team 3D**, и **Masterman 3D** – после **Assault Team 3D**. Нам известно большинство проколов этих разработчиков, связанные с зачастую не слишком кропотливым подходом к геймдеву, к примеру, полное отречение от прихода нексгена на Яву – разработчики как жили в мире из нескольких пикселей на полэкрана, так и продолжают там жить, попивая чаёк в соломенной хижине и непонятно чего дожидаясь, может, Волка? По сравнению со своими предыдущими проектами, CepteKiDunya сделали сразу несколько шагов вперёд. Наконец-то нас выпустили из тусклых тёмных коридоров, предоставив нам не менее тусклые и уныло затекстурированные улочки славного города Багдада. Игра про спецназ, но разработчики просто-напросто решают игнорировать всякую геймплейную обыгранку сего факта - командой по 5-10 человек мы бегать, конечно же, не станем ни за что. Зачем?



Сценаристы ответили нам просто: мы – штурмовик, который должен облегчить войскам нашей страны задачу, а раз так, то мы, блестя капельками пота на мускулах, играющих в лучах солнца, должны в одиночку раскидать всех и при этом одарять всех широкой голливудской улыбкой – ну

ме же штурмовик! Тут же не действует и высказывание «Один в поле не воин». Здесь мы и один, и в поле, а воином быть придётся, хочешь или не хочешь. В самой первой миссии нам выдают оружие, сильно напоминающее «контрстрайковский» Bullpur. Всё оружие, кстати, почти полностью позже перекочевало и в уже упомянутый нами Masterman 3D.



В самом начале игры нам предоставляют нехитрый выбор страны, мы должны определиться, штурмовиком какой страны мы, собственно, и должны быть - Америки или Багдада, но здесь это ровным счётом ничего не меняет (хотя изменение флажка рядом с вашим именем с разделе High Score это, конечно, гениальное геймплейное достижение!). Сначала мы пытаемся понять, что тут к чему и понимаем, что у нас 100 здоровья, около тысячи патронов и нужно убить двадцать солдат, браво подставляющих собственные квадратные груди под ваши пули. Освоившись в управлении мы случайно нажимаем на телефоне кнопку 3 и случается нечто такое, чем нас с вами CepteKiDunya наверняка надеялась сразить на повал.. У нас теперь есть нож! Да, CepteKiDunya наконец-то добавили второе оружие в игру и, видимо, безумно горды этим новым для себя достижением. (Но зачем тогда было его вырезать в **Masterman 3D**?) Пройдя несколько шагов мы понимаем, что город бесконечный и карты-то не предусмотрено, а солдаты снимают 5% здоровья при выстреле, ехидно щурясь прыщавыми





лицами в экран вашего телефона. Такое впечатление, что разработчики решили всласть поиздеваться над игроком, устроив ему «сладкую жизнь» настоящего штурмовика. Конечно, удача случается, если на радаре около 10 солдат, значит немного можно продвинуться и найти их. Но солдаты умело спрятаны по всему городу, и придётся изрядно побегать, чтобы найти каждого до одного. Но тут ещё одна сложность – время от времени прилетают вертолёты, которые постоянно приходится сбивать, что, в общем-то, довольно сильно напрягает, но наш безымянный герой запросто сбивает вертолёт небольшой прицельной очередью. А вот мы, игроки, остаёмся в недоумении: что он несёт? Винтовку, ручной пулемёт или бред? Однажды мне случилось убить всех солдат. Но на этом уровень не закончился.



Пришлось мне искать странную коробку, которую я, к счастью, нашёл. Затем моё здоровье и патроны полностью восстановились, а я продолжил ломать голову над тем, что же это всё-таки за коробка. Но на радаре внезапно(ха-ха-ха, никто и не ждал, конечно) появились новые солдаты. Тут-то и начинается паника: «Опять? И в этом же городе?». И все старания разработчиков идут коту под хвост, так как разгневанный игрок выключает и удаляет игру. Конечно, я уже говорил, что разработчики сделали несколько шагов вперёд, но эти шаги мало чем отличаются от топтания на месте, все давным-давно это реализовали и некстгенном или отличительной особенностью игры это уже никто не считает. Например, враги перестали стоять, как мишени в тире. Опять же разработчик оставил ту самую кривоту с клавишей #, нажав которую, игрок сдавался и накопленные очки попадали в зал славы. Настройка при первом запуске поднимает героическая музыка, звучащая в главном меню. Хотя более она была бы



уместна для какого-нибудь Warcraft`а, а не бодрого адреналинового шутера. В самой игре о музыке придётся забыть, зато мы вдоволь наслаждаемся звуком выстрелов и взрывов вертолётов. Кстати, несколько слов про графику. Здания и враги всё так же распадаются на пиксели, но это я донёс до вас ранее, так что вы уже потенциально готовы к наихудшему. Впрочем, игра от того же разработчика(Captain Fatal) которая скоро выйдет – вряд ли будет лучше. Правда, на скриншотах я разглядел инвентарь, но это вряд ли сильно улучшит положение. Надеюсь, где-то через год в играх от SeptekiDunya будет хоть какой-то прогресс. И не на словах. А видимый.

Рейтинг	
Геймплей:	4
Графика:	3
Звук:	4
Драйв:	4
4,0	





# Bubble Bash 2




Жанр: Аркада

Разработчик: Gameloft

Издатель: Gameloft

Релиз: 19 мая 2009

Платформа: Java

 Автор: Александр Элек3х Грачёв

Почти всё новое – это, по сути, хорошо забытое старое, дополненное чем-то новым. А иногда не очень хорошо забытое, иногда и вовсе плохо, а порой нисколько не забытое. В качестве примера к последнему можно привести идею о трёх шариках. Каких только не было вариаций! Естественно, первым делом на ум приходит **Zuma**, одна из популярнейших игр на мобильник. Её улучшенным клоном стала игра от Gameloft **Abracadaball**. Идея та же, но к ней прибавили другой сюжет, дизайн и множество мелочей – магия, многочисленные бонусы, специальные шары, улучшенную, «волшебную» графику. Так же произошло и с сиквелом **Bubble Bash**. Его вторая часть – клон первой. Но клон очень хороший и качественный, имеющий даже некоторое своеобразие. Но обо всём по порядку.



Итак, с теми же подростками, знакомыми нам предстоит гигантское турне по Африке. Сначала факты. Вас ждёт несколько локаций расположенных на территории этого материка. В зависимости от локации находится задний фон на уровнях. Так что Вы увидите и деревню племени Масаи (за жителей которой, Вы, кстати говоря, сможете поиграть), и красивейшие Водопады, непроходимые джунгли, и берега Амазонки. В каждой локации – свой босс. С кем только Вам не придётся бороться! На Вас ополчатся и львы, и пауки, и даже пчёлы. Правда, гигантские. Боссы – самые интересные уровни в игре. С каждым из них своя тактика. Её надо быстро понять и, не



жалея шариков, приводить её в исполнение. Под кем-то надо полопать его настил из шариков, в кого-то попасть несколько раз, а некоторые просто будут Вам мешать полопать всё. С каждой пройденной локацией Вам открываются новые типы шариков. Например, лягушка поможет Вам, окрасив определённые шары в цвет пузыря, из которого она вылупилась. Пчёл стоит отсоединить – и они бодро полетят вверх, сметая всё на своём пути. Только перед этим их необходимо разозлить, попав по ним. Есть яйца-шарики, полёт которых можно управлять, шарики-ядра, шарики-брызгалки, защищённые и незащищённые шарики, фейерверки, бомбы... Впрочем, это далеко не единственные улучшения и нововведения в геймплее.

Например, взять те же шарики-брызгалки. Они перекрашивают близлежащие шарики в свой цвет. А вот какие именно – зависит от Вас. Под каким углом полетит пузырь, таким и будет и направление брызгов. Элементарная физика! Физики здесь вообще много, хоть в большинстве простой, но своеобразной. Дело том, что в этой игре огромное количество уровней и много типов уровней. Как Вам только не придётся лопать шарики в Вашем путешествии! Например, их кучка будет висеть на лиане. Лиана эта будет прыгать, качаться, дергаться, улетать за пределы экрана. Причём от первого же попадания шарика! Вам придётся хорошенько потрудиться, чтоб, наконец, лопнуть заветный пузырь, держа-





щий конструкцию. Есть уровни, где шарики будут качаться на лиане. Обычно таких лиан несколько штук, и потому, качаясь, они бьют друг друга и в результате Ваша задача также сложна как и в прошлом виде уровней – первое попадание шарика значит раскачивание всех двух-трёх лиан. Ещё существуют уровни с весами, где Вам предстоит, убирая шарики, следить и за тем, чтоб они противовесы – конструкции из шариков – не перевесили и не перешли границу. Ещё уровни «Серпантин», где Вам предстоит заниматься лопаньем шариков на подобию ZUM-ы, выживание, где необходимо уничтожать пузыри, прущие на Вас с разных сторон (уровней типа «Выживание» также несколько видов: в одних нужно сбивать пузыри, спускающиеся на Вас сверху, в других за определённое время успеть сбить определённо количество конструкций, плывущих мимо Вас, ну а в третьих, которые находятся в специальном разделе – для фанатов - уничтожать бесконечные ряды шариков, выдвигающихся с верха экрана), и, на нец, уровни-цветки, которых опять же два типа. Сначала уничтоженные шарики просто будут возрождаться, пока Вы не сможете уничтожить середину цветка, а потом возрождаться они будут беспрерывно – и на цветке будут рождаться новые «лепестки» из пузырьков. В общем, в режиме «Истории» Вы развлечётесь по полной! Тем более, что в локациях порой существует выбор уровней. По сути, это ничего не меняет... Но всё равно приятно, что игра из-за этого более разнообразна.



Для настоящих фанатов идеи о трёх шариках – в каждой локации несколько подарков. Кроме того, с победой босса Вам откроется новое достижение... Пожалуй, в основном режиме стоит упомянуть о ещё одной мелочи – возможности смены персонажей. Поиграть Вы сможете и тузем-

цами. Собственно разницы никакой... Но американцам (и другим народам с пунктиками о политкорректности) будет приятно. В хижине, где героев и меняют, заодно можно посмотреть и свои достижения, звания, статистику... А потом вновь отправляться лопать шарики, чтоб открыть дополнительные уровни. Ибо в разделе «Ещё забава» ждут они Вас, вместе с бесконечным выживанием. Это несколько продлит срок жизни игры и опять порадует фанатов. Дополнительные уровни, по сути, двух видов: забавные и сложные. Сложные нелегко пройти, ну а забавные – быстро и весело. В таких уровнях можно позабавляться с физикой игры. Итак, можно подвести итоги по геймплею этой игры: несомненно, основа его, идея о трёх шариках – та же. Но многочисленные нововведения, своеобразная физика, новые интересные режимы значительно улучшают общее представление о геймплее. Конечно же, несмотря на всё хорошее, есть и плохое: игра может показаться кому-то однообразной. Но, с другой стороны, нельзя сказать, что ZUMA отличалась большей разнообразностью. Однако именно она стала чуть ли не хитом всех времён и народов.



Впрочем, в ZUM-е было один несомненный недостаток: негде развернуться художникам. Конечно, игровые локации, взрывы и фейерверки лопающихся шариков... Красиво, конечно, но в плане графики я выбираю Bubble Bash 2. Лица героев прорисованы до мельчайших деталей, чтоб увидеть какого цвета у Вашей помощницы, придётся напрячься, однако какой они формы – без проблем! Графика очень похожа на 3D – персонажи качают головой, радуются, прыгают – совсем как настоящие! Помогающие Вам зверьки – туземцам енот-полоскун, спасающим Африку подросткам из Америки, не испугавшихся Бармалея (ну или у них просто Чуковского нет...) достанетс



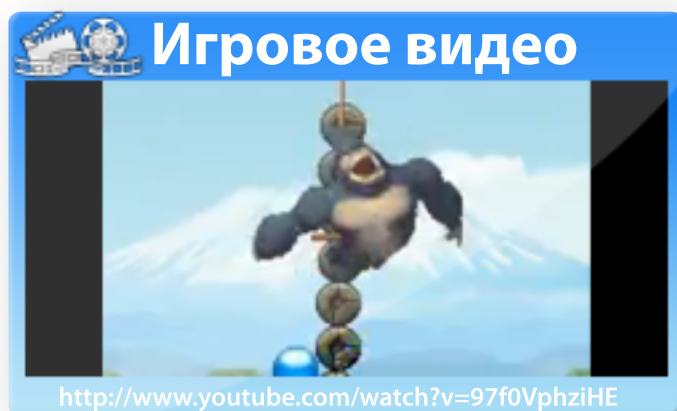
краб – будут подавать Вам шарики. При этом, конечно же, краба от енота Вы отличите. Ну а в процессе игры графика изменений не претерпела – пузыри всё также красиво взрываются, фейерверки уничтожают ряд за рядом, боссы пытаются избежать Вашего справедливого гнева. Нельзя сказать что-либо плохое и о задних локациях – всё прорисовано хорошо – красивые водопады рвутся с небес на землю, покинутые хижины деревне Масаи грустно выглядят, а саванна всё также молчалива и обманчива.



Впрочем, художники Gameloft хорошенько постарались – даже на локациях хорошая графика: львы, лежащие на скалах, лениво машут хвостом, деревья чуть шевелятся от нежного прикосновения ветра. Так что, без сомнения, графика удалась. Так же, как и звук. Создающая атмосферу Африки музыка, конечно, надоедает, но она быстро заканчивается, и Вас ждут лишь частые хлопки – так лопаются пузыри -, победная музыка в конце – и Вы на следующем уровне. Конечно же, иногда Вас ждут диалоги персонажей, в которых в лёгкой и ненавязчивой форме рассказывается сюжет. Он прост: звери дерутся за шарики (наверное, злой Бармалей окурил их травкой), ну а Ваша задача – остановить это безумие. Правда, как этому может помочь лопанье шариков...

а Ваша задача – остановить это безумие. Правда, как этому может помочь лопанье шариков...

Теперь, пожалуй, стоит перейти к итогам. Без сомнения, эта игра – клон. Клон в яркой обёртке, с классической идеей, с прекрасной графикой. Однако в этом клоне главную роль играет улучшенный геймплей – игра усложнилась, замазаны некоторые недостатки, появилось много нового. Так что, не смотря на несменяемую основу – идею о трёх шариках -, игра явно стоит того, чтоб в неё поиграть.



Рейтинг	
Геймплей:	8
Графика:	9
Звук:	7
Дизайн:	9
8,0	







 Автор: Артем cZm Столбиков

История игры начинается так: темные силы угрожают мирным людям Aurea, небольшого острова, расположенного около океана Tibeap. Дюк Бандомир - правитель острова, обратился за помощью ко всем героям Тиби, чтобы те помогли ему и его людям в борьбе со злом. Совсем недавно закончив свое обучение юным воином (warrior) или волшебницей (wizard), вам предстоит возможность сесть на следующие судно к Aurea. Никто не знает откуда прибывают злые орды монстров и насколько опасна угроза, но вы отчаянно настроены и не потерпите неудачу в своих поисках.

**TibiaME** - первая многопользовательская мобильная онлайн MMORPG.



С её помощью, вам открылась возможность жить в виртуальном мире, общаться с сотнями игроков по всему земному шару, играть в режиме реального времени. Вам представляется возможность исследовать таинственную землю Tibia, вместе с друзьями одолевая орды чудовищных монстров и решать древние загадки, чтобы найти бесценные сокровища, у вас будет прибавляться сила и опыт, вследствие чего вы сможете использовать все новые виды оружия и навыки.

**TibiaME** - мир бесконечной истории, и интересных приключений.

Появление игры зародилось еще в начале 2002 года, она была самой актуальной мобильной игрой на то время, и завоевала тысячи своих многочисленных поклонников по всему миру.

Сыграв всего пару часов вы не сможете от нее оторваться ни на минуту. Вы забудете о реальности, будете жить в этом мире день и ночь, и если вы попытаетесь забыть об этом мире, то у вас попросту ничего не получится =), игра словно магия вас вернет назад в этот чудный мир под названием **TibiaME**.

Немного расскажу как начинать игру.

Устанавливаем игру - желательно в память телефона, т.к. после регистрации в игре и подгрузки информации с сервера клиент будет весить значительно больше.

Для запуска игры у вас должно быть установлено GPRS/EDGE/3G соединение, все это вы сможете узнать у провайдера вашей связи.

Можно отметить невысокое потребление трафика за час игры от 350 до 600кб, в зависимости от подгрузок, совершаемых вашими действиями.

Регистрация в игре происходит следующим образом.

Запускаем клиент, в игровом меню выбираем New game, смотрим заставку или пропускаем.

1) Name - желательный ник для героя (если выдаст какую-либо ошибку, значит ваш ник уже занят, надо будет ввести иной)

2) password - пароль, который должен состоять из букв латинского алфавита, или цифр

3) world - номер мира (1-22)

4) vocation - тип героя Warrior (Воин) и Wizard (Маг), за кого лучше играть, выбирать вам, на мой взгляд разницы нет, только в способностях, и в возможностях одевать разные вещи.

5) gender - пол героя male (мужской) и female (женский).

Затем нажимаем Start game. Если при соединении появилась табличка 'Selected name already in use' - 'Select different name' - значит, выбранный вами ник уже занят.

Вы зашли в игру, появились на мосту:

Спрашивая себя 'Что дальше?' 'Что мне делать?' 'В чем смысл игры?' многие задают этот вопрос, многие бросают игру не поняв основной сути, только из-за того что новичку очень сложно одному войти в этот мир, и освоиться (для этого



Стойкость восстанавливается в то время, когда ваш персонаж находится не в сети. При этом 2 часа нахождения в оффлайне восполняют 1 час стойкости. При этом заметьте, что данный параметр начнет восполняться только после 10 минут нахождения в сети.

В меню Info вы можете увидеть пункт "Stamina", который отображает текущее состояние стойкости и статус бонуса.

Вы не поверите, но эта MMORPG дает вам шанс жить вечно в онлайн мире. В ней попросту нельзя умереть, при смерти вы словно "восставший из пепла" встаете и идете дальше искать себе приключение на одно место, функцию спасителя играет Алтарь и именно в него при смерти перемещается наш персонаж.

Также в игре присутствует PvP арена (2 арены на материке Aurea, и 1 на материке Salahmar), на которой при смерти вы теряете 3% от опыта и есть шанс потерять вещь, и PvP-остров (бот Gladius выше и правее главного города Aurea), на котором опыт и вещи вы не потеряете, так же существует онлайн-рейтинг рvp-битв, и самых сильных воинов, у каждого мира свой рейтинг. Так же вы можете взять у кого-нибудь из ботов (NPC) квест и пойти его выполнять, правда, доступ ко многим локациям будет закрыт, это своего рода премиум-область, куда можно попасть лишь купив премиум-персонажа, об этом я вам расскажу чуть позже, а сейчас переходим к основным составляющим интерфейса и горячих клавиш, естественно, а то вдруг во время игры у вас будет джойстик сломан, как у меня когда-то, как же вы без горячих клавиш играть будете =)

Ну ладно, пошутили и хватит, приступим к основным интерфейса, глядя с экрана телефона)

1) Левая верхняя часть в квадрате - отображается ваш герой в центре, окружающий его мир (ландшафт, другие игроки и монстры)

2) В правой верхней части - три полосы: левая (красная) - ваши жизни (HP), средняя (зеленая) - жизни противника, правая (синяя) - ваша мана.

Левая нижняя часть это панель управления, показывает ваш статус (Status), уровень (level), experience (опыт), золото (gold), нажимаем на левый софт и появляется игровое меню.

Правая нижняя часть - ваш рюкзак (backpack), там же вы можете посмотреть надетую броню (armor) и карту (map).

Общее представление о меню игры с горячими клавишами:

- 1) Take - поднять вещь
- 2) Use - использовать вещь из рюкзака
- 3) drop - выбросить вещь
- 4) backpack - рюкзак
- 5) armor - аммуниция вашего персонажа
- 6) map - карта
- 7) look - посмотреть описание вещи
- 8) talk - локальный чат, ваше сообщение будут видеть все, кто рядом.
- 9) Private chat - частный чат, сообщить игроку лично)
- 0) exit - выход
- \* - меню премиума
- # - доп меню
- #1 - who is online? (кто онлайн?)
- #2-1 - ranking (топ 100 мира)
- #2-2 PvP ranking (ПвП рейтинг)
- #3 - set password (смена пароля)
- #4 - установка контакта для забытого пароля
- #5 - country (выбор страны где вы живете)
- #6 - friends (список друзей)
- #7 - ignore list (игнор список)
- #8-1 - messaging (форум мира)
- #8-2 - гильдийский чат
- #8-3 - ваши письма (входящие и написать)
- #0 - stamina (стойкость)



В общем, эти основные составляющие помогут вам разобраться в этой замечательной игре, в которой существует один нюанс - это все таки платные привилегии в виде доступа на премиум-локации и т.д., о этих привилегиях я сейчас расскажу.

24.07.2006 - вышла версия игры 1.4, которая кроме незначительных изменений в игровом мире, сделала игру платной, то есть надо покупать своего рода премиум-персонажа (premium account). Оплатить премиум на своего героя на 120 дней вы можете либо на официальном сайте





игры [www.tibiame.com](http://www.tibiame.com), либо через реселлера. По России и странам СНГ на данный момент этим занимается официально один человек (ICQ 222007761) и множество людей неофициально. Себестоимость премиума 10 евро (570 руб). Разница между официальной и неофициальной в цене премиума и наличие обманщиков (которые, к сожалению существуют). Мой вам совет - покупайте премиум аккаунт только у официального реселлера - тогда и нервы будут дороже и деньги уйдут по назначению.

В игре существует три типа клиента free, gold, и премиум.

Отличие между версиями клиента free и gold в этом:

Free (свободная) версия клиента

- 1) Функциональный игровой клиент.
- 2) никаких затрат

Gold (золотая) версия клиента

- 1) Функциональный игровой клиент
- 2) миникарта в углу экрана
- 3) список игроков онлайн
- 4) список рекордов вашего мира.

Для полного удовольствия от игры необходимо приобретать Gold-версию клиента и премиум-статус.

Что из себя представляет премиум-персонаж?



Всего за 12 евро и 4 месяца пользования, вы приобретаете следующие преимущества:

- 1) Полное количество опыта
- 2) В случае гибели персонажа вы потеряете всего 5% опыта, вместо 10%
- 3) Вы можете отплывать в порту и исследовать все премиум-пространства Тибии
- 4) Вы будете учитываться при формировании списка рекордов (highscores) вашего мира
- 5) Доступ ко всем пещерам и островам

Надеюсь, у вас еще не поплыли мозги от моей сумасшедшей рецензии, игра того стоит. В игре множество плюсов и столько же минусов, ведь каждый сезон разработчики игры пускают денежные средства на ее развитие, фикс багов и т.д., и даже не стоит думать куда ушли денежные средства за покупку игры, поверьте они пошли по назначению, явно игра для обеспеченных людей получилась - и чисто в чем-то коммерческая - плохо ли, хорошо, опять же решать нам, т.к. возможно мы не увидели бы такого игрового развития как у Тибии сейчас. Единственное, что абсолютно подкачало в игре, это звук. К сожалению, оформление звука в игре отсутствует (тестировалось на Symbian-версии). Игровая атмосфера теряет свою суть, ведь намного интереснее играть в игру под звуки ударов: звона стального меча, или удара дубинки, или просто слушая фэнтезийную манеру midi инструментов, я спрашивал у многих геймеров, а есть ли звук в игре? Думая в надежде, что звук все же есть, а у меня проблемы со звуком в телефоне, я был обречен понять что его нет и не было :((. Тогда пришлось врубить на полную музыку из плеера, что добавило игре некую атмосферу драйва. В целом, если смотреть на игру с этого плана, фактически провал, разработчики не сочли нужным сделать хоть какую-то звуковую дорожку, поэтому за звук твердый и устойчивый 0, по крайней мере до тех пор, пока не появится.

В общих чертах, бои с монстрами и PvP битвы выглядят весьма уныло, ну ничего проще бы вроде нельзя было придумать, просто подходишь к монстру и он сам начинает тебя бить. А стоило ли придумывать что-то сложнее? Наверно на то время это был прорыв в системе реал-тайм боев. Игра представляет из себя как раз ту особенность беспощадного уныния и мучения, когда сам геймер часами убивает время раскачкой персонажа, дабы раскачаться до такого уровня, чтоб найти более сильного монстра и забить его, а дальше узнать какие секреты и лабиринты вас ожидают. С одной стороны надоедает, когда на всем этом строится игра, а с другой все же интересно убить время на поиск кладов, выполнения квестов и истреблению монстров.

Бродя по пещерам и лабиринтам трудно не заблудиться, используете карту, она вам в помощь. Ощущать себя в тесном кругу с кишашими монстрами не из приятных, кругом темно, сыро и тесновато.

Ландшафт игры проработан на уровне ланд-





шафтов 1991-1992 годов, и сам по себе напоминает **Final Fantasy** =) только напоминает, не больше, прорисовка персонажей весьма сказочная, в духе антуража Рима. Вас окружают такие объекты, как дома, скалы, деревья, песок, ящики, NPC. Одним словом - если бы игра вышла в то время, она стала бы хитом, а сейчас геймеру попросту хочется большего, в игре нет отображения вещей на самом персонаже, при одевании, персонаж двигается по квадратам очень медленно от этого устаешь, и засыпаешь =). Нет возможности создания предметов, развития профессий. Так игра стала бы интересней, родила бы потенциал находится в ней и дальше. На данный момент игра

занимает четкую нишу среди легендарнейших, не побоюсь этого слова онлайн-ММОРPG. Управление в игре проработано четко, интерфейс не жалок, лично для меня эта игра получилась удобная в интерфейсе, а для вас с помощью описания, я думаю, она станет еще удобнее. Думаю, к ветерану нужно относиться с почтением.

Игра для тех, кто хочет окунуться в мир сказок, и надолго из него не возвращаться.

**Java**

[http://www.tibiame.ru/tibiame\\_j2me\\_154\\_free.jar](http://www.tibiame.ru/tibiame_j2me_154_free.jar)

**Symbian**

[http://www.tibiame.ru/tibiame\\_s60v3\\_154\\_free.sisx](http://www.tibiame.ru/tibiame_s60v3_154_free.sisx)

Геймплей: 7

■■■■■■■

Графика: 6,5

■■■■■

Звук: -

Концепция: 5

■■■■■

**Рейтинг**


**6,0**







# Zombie Infection

 **Автор:** Александр Элек3х Грачёв

**Жанр:** Зомби-хоррор  
**Разработчик:** Gameloft  
**Издатель:** Gameloft  
**Релиз:** Конец 2008  
**Платформа:** Java



Пожалуй, стоит начать вступление довольно-таки старой и забитой фразой. Итак, есть игры и Игры. Правда, я ей предаю немного другой смысл. Игры с маленькой буквы редко имеют большую длительность, интересный сюжет, динамичный геймплей. Примеров таких игр, которых и проходить-то неинтересно, огромное количество. Обе части **Трансформеров**, **Люди X**. **Начало: Росомаха**, **Break Shock**... Они и составляют большую часть мобильной игровой индустрии. Но есть Игры, играть в которые стоит не в какой-нибудь очереди, между делами, а, как и в компьютерные – дома, полностью погружаясь в атмосферу игры. Конечно, и среди Игр существуют игры-однодневки, например, та же **ZUMA**. Однако такая однодневка может завлечь надолго, и потом в неё частенько можно играть в очередях или в метро – классика! Стоит привести несколько примеров: среди реиграбельных Игр-однодневок в последнее время славится **Untangle** благодаря возможности регенерации случайного уровня. Что может быть лучше, чем медитация после долгого трудового дня? Конечно, большая вероятность, что медитация не удастся, и мобильник будет куда-нибудь заброшен, однако если она всё-таки удастся, то потом Вам не будут страшны никакие другие узлы. Ну а среди безусловных шедевров в ряду Игр находится **Stranded** – как первая, так и вторая часть. **Асов** от Handy Games (а в особенности вторую часть) можно тоже смело причислять к лучшим играм современности. **Hero of Sparta** от Gameloft тоже вполне можно отнести к Играм. Ну и, конечно же, в этом ряду Вы встретите и **Zombie Infection** от тех же ребят из Франции. Об этой Игре и речь. Понятное дело, что ничего особо нового и революционного Gameloft делать не собиралось. Видимо решили, что по-настоящему хороших шутеров с зомби в роли главной цели мало – и исправили это недоразумение. Очень и очень успешно. Рассказывать о геймплее этой игры можно бесконечно. Впрочем, времени у меня (надеюсь, у Вас тоже) вроде как много, так что начнём.

Для начала, сильно радуется продолжительность сюжета и игры в целом. В последнее время

Gameloft призвали всех к покупке новых сотовых телефонов, ибо не делало игры на телефоны со средними экранами. Последняя **Guitar Rock Tour 2** вроде бы исправила это недоразумение, однако это мы ещё посмотрим на примере **Nitro Street Racing 2**. Хорошая версия Зомбов, как их любовно окрестили в народе, весила чуть больше мегабайта и имела пять глав. Рассказывала она о событиях 2011 года, когда волна страшной эпидемии чуть не стёрла с лица Земли один крупный город. По сюжету Вы играете за одного из членов Группы Быстрого Реагирования, занимающейся расследованием этой инфекции. Вы пройдёте по множеству локаций, встретите огромное количество мутантов, передадите кучу зомби, спасёте обычных людей и, наконец, спасёте город (а то и мир), разбрызгивая одну колбу с противоядием на целый район с вертолётки. Впрочем, не будем открывать все секреты сюжета. И без него в игре есть о чём порассуждать. Как я уже сказал, играть Вы будете за ГБР.



Всего в ней три человека – Андерсон, Шона и Майк. У каждого из них свой характер, своё оружие, своя история. В основном Вы будете играть за Андерсона – человека с довольно-таки тёмным прошлым, но большого профессионала. Он может носить почти все виды вооружения, и потому к концу игры в его рюкзаке примерно половину слотов будет занимать оружие (остальную половину – патроны и аптечка). Вторая в списке – Шона. Журналистка, прошед-



войны в самых горячих точках, попала в члены ГБР, когда хотели написать о них репортаж. За неё Вы будет играть поменьше, и её оружием во многом является камера. Ваша задача – делать фотографии и после продавать их, получая за это довольно-таки большие очки (в игре на них можно покупать оружие, патроны и другие предметы). Кроме того, фонарик с камеры может помочь Вам справиться с определёнными существами. Последний член команды, Майк, и самый безбашенный участник команды. Чего стоит только его выбор оружие, своеобразная аллюзия на сцену из фильма Тарантино «Криминальное Чтиво». Впрочем, сходство лишь с начала, далее выясняется что всё немного по-другому... Но после сложного выбора между бензопилой и битой победила катана. Возможно, зря. Но как бы то не было, устраивать резню нам придётся при помощи самурайского меча и звёздочек. Теперь о том, какое ещё оружие ждёт нас в игре.

Конечно, с самого начала Вы получите электрошокер и старый добрый пистолет 45 калибра. Однако при прохождении игры что Вас ещё только не ждёт! Вскоре будет у Вас дробовик и автомат, базука и лазер, гранаты и сюрикены, силовой браслет и простые канистры с газом, подстрелить которые не составит большого труда. А после Вам стоит лишь отбежать подальше. Кроме того, по ходу игры Вам будут попадаться различные части того или иного оружия, или специальные наборы для улучшения (например, для ухода за полотном катаны). Так что в оружие недостатка не будет. Характеристики каждого возможно посмотреть в меню «Предметы». Это вообще полезная штука: там можно комбинировать оружия и его улучшения или апгрейд обоймы, собирать вместе части, комбинировать обоймы так, чтобы они занимали меньше места. Кроме того, в меню есть ещё один хороший пункт – «Данные». В ней Вы можете узнать, какие фотографии сделала Шона, какие документы подобрала команда, посмотреть карту и информацию о персонажах. Всё это, естественно, в перерывах между яростными схватками с противниками, коих огромное количество. В основном это, конечно же, обычные зомби. С ними всё просто: вовремя нажать на курок и увидеть красивый head-shot, получая очередные 100 очков. Не попадёте – ну что ж, у заражённого что-нибудь оторвётся, и он побежит или поползёт, разъярённый, желающий отведать Вашу кровь. Здесь есть зомби и мужского, и женского пола, и толстяки, и

разного вида мутанты. Например, растение, желающее превратить Вас в такого же мутанта, как и они с помощью челюстей. Такому делать «хэд-шоты» бесполезно – вместо башки вырастет ещё одна челюсть. Впрочем, на этом Ваши злоключения не останавливаются, даже далеко не останавливаются. Вас ждут огромные пауки, выпускающие своих собратьев на Вас и плюющие в Вас какой-то непонятной слизью, огромные монстры ящеры, которых трудно убить, тёмные мутанты – существа, которые можно сделать уязвимыми лишь с помощью света, ещё одни мутанты, похожие на ящер, но коричневые и более сильные... И вот вся эта нечисть будет очень рада Вас убить. А вы – её. Так что, по обоюдному согласию, Вы и начинаете резню, редко прерываясь на принятие аптечки, сохранение, подбирание патронов, комбинирование предметов и на всякую такую другую чушь.



Делать всё это лучше всего в специально отведённых для этого пунктах, разбросанных по всей игре. В этих пунктах, кроме того, можно поменяться оружием с одним из членов команды или сбросить что-то ненужное на склад. Кроме того, в таких пунктах есть магазин. Цены там в игровой валюте – в очках. За убийство каждого монстра, вне зависимости о сложности Вы получаете 100 очков. Между тем, банальная аптечка стоит 5.000. С другой стороны, учитывая, сколько мутантов всего Вам придётся уничтожить, это не так уж и много. Но не стоит думать, что геймплей однообразен в целом. Задачи и цели уровней разнятся. Частенько надо спасти людей и привести их, защищая от зомби и пытаясь не растерять, к определённому месту. Иногда найти определённые вещества для сыворотки против проявления мутации... Порой задача – прорваться через город, полностью оккупированный мутантами с





базукой и лазером в руках. Очень похожа задача другого уровня – прокатиться по этому же городу на Вашем фургончике, уничтожая зомби на своём пути и искусно лавируя между мусорными баками и бочками с газом. После прохождения всей игры в зависимости от Ваших результатов, находится несколько вещей.



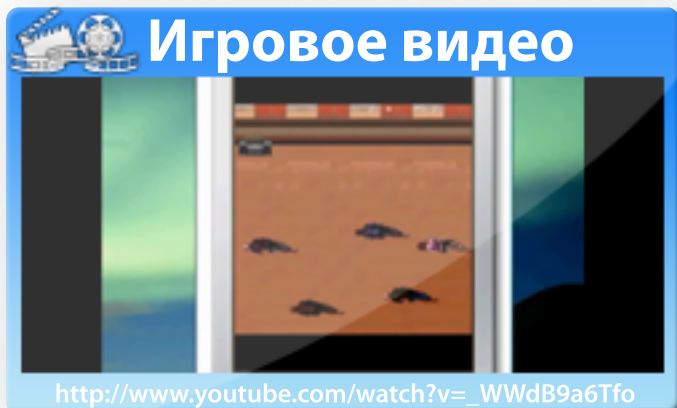
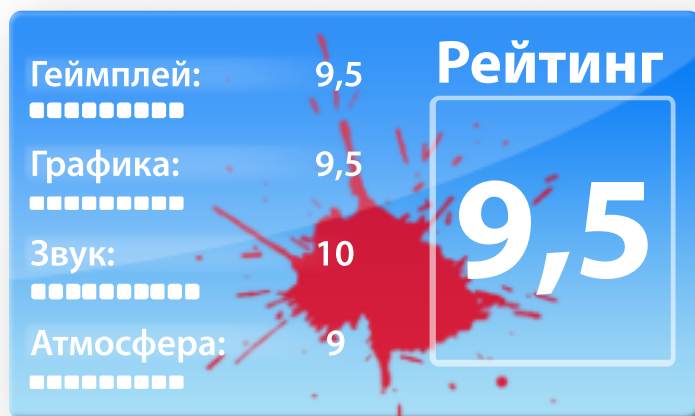
Это, во-первых, рейтинг – А, В и С, и, во-вторых, новые режимы. Могу лишь доложить, что при рейтинге С Вам открывается режим Раша, где Вы можете бесконечно ехать на том самом фургончике... Впрочем, без всяких сомнений, рассказать о этой игре невозможно. Это надо прочувствовать, в это надо поиграть. Незабываемая атмосфера игры – надписи на стенах, нечто в темноте, тени, редко пробегающие перед Вами, отличная музыка, редкий юмор – чего стоят только танцующие зомби! Это вообще одна из тех редких игр, когда недостатков почти нет.

Графика этой игры тоже очень и очень неплоха. Выстрелы, отлетающие руки-ноги-головы, зомби с горящими глазами, различные монстры, сами члены команды, мрачные локации... Понятное дело, что игра мрачновата, но каким ещё может быть зомби-хоррор? Звук тоже хорош: всегда музыка вступает в тему, но и после угасания звук

продолжается: леденящие кровь крики зомби, редкие выстрелы и куда более частые очереди из автомата, взрывы и стоны раненных.



А всё это вместе даёт замечательную игру, одну из лучших в своём жанре, одну из лучших игр компании Gameloft. Так что добро пожаловать в мир зомби, господа!



[http://www.youtube.com/watch?v=\\_WWdB9a6Tfo](http://www.youtube.com/watch?v=_WWdB9a6Tfo)





## Rally Master Pro vs. Colin McRae Dirt

**Автор:** Владимир God\_Smack Бадурадзе

**Жанр:** Гонки

**Разработчик:** Fishlabs

**Издатель:** Fishlabs

**Релиз:** Лето 2008

**Платформа:** Java

RMPPro

**Жанр:** Гонки

**Разработчик:** GLU Mobile

**Издатель:** Codemasters

**Релиз:** \*\*\*

**Платформа:** Java

Colin McRae

Как это ни странно, а порой даже и обидно - Java не может похвастаться большим количеством качественных 3D гонок, а уж тем более ралли.

Игр данного жанра очень мало, по пальцам пересчитать. Но совсем недавно вышли две игры, о "плюсах" и "минусах" которых я вам и расскажу, и, наверное, некоторым даже помогут определиться с тем, во что из этих двух замечательных проектов первым и поиграть.

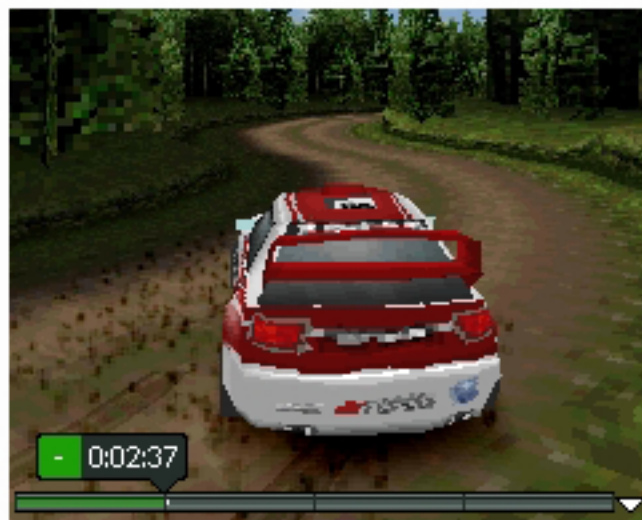


Пожалуй, стоит начать именно с графики. Да, именно на неё многие геймеры обращают особое внимание в первую очередь (и я не исключение). В **Rally Master Pro** она идеальна.



Немцы прекрасно постарались над реализацией всех прелестей ралли-гонок - следы шин твоей машины на дороге, 3D(!) модель повреждения,

видео повтор заезда (причём рассматривать заезд можно с 5(!) разных точек, останавливать трансляцию, перематывать и многое другое). А уж о возможности восстановления машины я вообще молчу - "тачку" можно отремонтировать (оговорюсь - машину можно отремонтировать раз за две гонки) с помощью одной из трёх мини-игр (кстати, можно не мучиться, а предоставить это дело "команде специалистов"), после которой машина прямо перед вами быстро восстановится - тоже в 3D исполнении.



Возможность изменения качества графики порадует многих - можно изменить качество графики трассы, окружения и так далее. Конечно, всей это прелести в **Colin McRae** нету - ни повреждений, ни повторов, а следы шин вообще выглядят убого. Но там есть то, что ставит её выше **RMPPro** - машины соперников. Да, да, звучит банально, но это так. В **RMPPro** главный ваш враг - время. Вы должны вовремя приехать к финишу, и желательно первым (это в ваших же интересах). В **Colin**'е же время не имеет никакого значения, главное - машины соперников, которые так и норовят вас столкнуть с дороги. В кювет вы от этого не упадёте (кстати, в **RMPPro**, в одной из трасс





# Rally Master Pro vs. Colin McRae Dirt

это возможно), но соперники уедут далеко. Также у игры есть ряд "безделушек" - это миникарта и спидометр. Ненужные вещи, но приятно. (заметьте, у **RMPPro** их нету!). Что же, одно неизменное качество есть у обеих игр - это изменение вида камеры. У **RMPPro** их две - от 1го лица (для хардкорщиков) и за машиной (для любителей аркад). Тоже касается и **Colin MacRae** - там их целых 3 - две от 1го лица (то есть один - "с руля", второй - "с капота") и третий сзади машины.



Хочется сделать ударение на физику и управление. К творению "рыбок" не придаться - всё сделано и подогнано идеально! К сожалению, в **Colin**'е физики нету...вообще! Поведение машины на том или ином повороте порой не поддаётся никакому объяснению. Безобразие, да и только!



Затрагивать звук как-то неловко... В **Rally Master**'е, казалось бы, озвучено всё - начиная от сигнала старта и кончая подсказками штурмана. "Колин" не может этим похвастаться. В игре озвучено только 3 вещи - это меню, падение машины и штурман. На месте обоих разработчиков я бы ввёл BlueTooth мультиплеер! Кстати, про ОнЛайн - в платной, connection-версии игры **Rally Master**

**Pro** есть онлайн таблица, в которую можно загружать свои результаты суммарного времени за все трассы одной сложности + соревноваться с другими игроками (хотя «соревноваться» - это громко сказано. В игру уже почти никто не играет, а если кто-то и решится поиграть - то в бесплатную версию, в которой таблицы результатов нет).

Не могу оставить без внимания машины, трассы и их концепцию. В **Rally Master Pro** всё просто и лаконично - одна сложность - одна "точка", другая сложность - другая "точка". Сложностей всего 3, а, значит и машин всего...4! "Как?" - спросите вы. А просто. 4ая машина - это бонус от Фишлабс, который откроется вам по прохождении игры на всех сложностях, причём везде на первом месте. Сложно - а вы что хотели! Ну, а **Colin McRae** ещё проще - в каждой гонке своя машина, одна из которых - моя любимая Buggy!

Что же, думаю, на этой ноте я закончу своё повествование. Безусловно, обе этих игры не идеальны и не предел мечтаний, но в них обязан поиграть каждый.

## RMPPro

Геймплей:	8,5
Графика:	9,5
Звук:	8
Управление:	9

## Рейтинг

9,0

## Colin McRae

Геймплей:	6
Графика:	8
Звук:	4
Управление:	7

## Рейтинг

6,0





# Red Faction: Guerilla

Жанр: Action

Разработчик: THQ Wireless

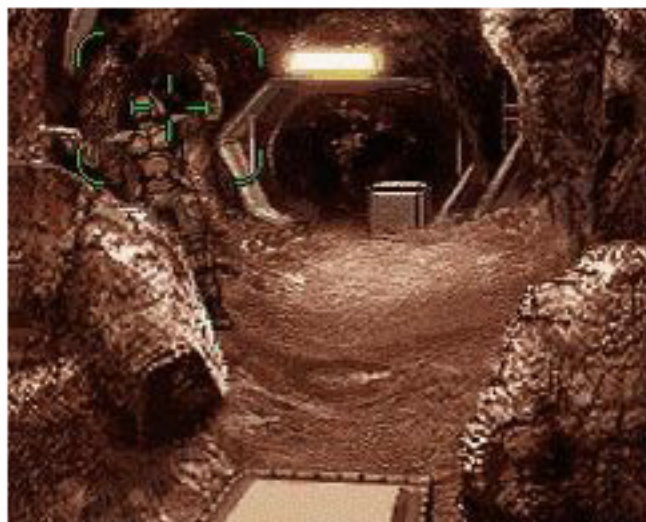
Издатель: THQ Wireless

Релиз: 3 июня 2009

Платформа: Java

Автор: Роман xXxhp Садыков

Марс - наиболее востребованная планета в солнечной системе, не считая Земли. Он не поражает фантастическими свойствами или ещё чем-нибудь, зато претендует на звание самого обсуждаемого космического объекта. Есть ли жизнь на Марсе? Откуда там нашли воду? Почему всё же Марс своей атмосферой так похож на атмосферу нашей с вами родной планеты? Многие эти и другие вопросы не один год уже будоражат умы великих умов сверхдержав и просто скромных учёных. Впрочем, Красная планета волнует не только их! Марсу посвящено немало произведений, фильмов и даже игр (Doom). К последним можно отнести также и нашу серию Red Faction. По сюжету первая часть игры познакомила нас с обычным шахтером по имени Паркер.



Он прилетел на Марс в поисках счастья и богатства, но стал рабом плохой корпорации. Так Паркер, работая в шахтах, решает покончить с этим, и начинает борьбу с работодателями под знаменем повстанцев. В марте 2007 года анонсировали третью часть для PC и других мощных платформ и зимой этого года - для JAVA платформы... **Guerilla** является продолжением первой части игры - спустя 50 лет после событий первой части, корпорация Earth Defence Force (которая, кстати, в конце оригинальной игры прилетела и всех спасла), практически захватила весь Марс и колонизировала его. Под личиной миротворцев она подчиняет себе всех и вся, убивает брата главного героя и не хочет останавливаться на

достигнутом. Поэтому революционная организация Красная Фракция снова созывает свой антиполитический кружок и начинается партизанская война (**Guerilla** в переводе с английского - партизан). Один из бунтарей - наш подопечный Алек Мэнсон, обычный шахтер, которым в борьбе с "миротворцами" движет призрачный идеал демократии и жажда мести за убитого брата.



Геймплей в игре выполнен на довольно-таки неплохом уровне. Здесь присутствует и система укрытий, и уклоны от пуль... Один из больших минусов - это резкая смена политики компании по отношению к этой игре. ОБРЕЗЫ от THQ очень огорчили. Как легко догадаться, Алек будет путешествовать по Марсу не только на своих двоих. Он сможет использовать в своих целях даже буровую машину для проделывания дыр в стене.





Изначально эти машины были созданы в помощь шахтерам, однако мы их используем в своих целях. Но это скорее сюжетная фишка. Также можно оседлать и танк. Что можно сказать про укрытия? Укрытия они и в Африке укрытия - не раз это спасает жизнь в игре. Причем, укрываясь за каким-нибудь ящиком, можно всего лишь с одного выстрела убить противника. Дело в том, что когда вы находитесь в таком положении, прицел автоматически то уменьшается, то увеличивается.



При достижении самого минимума нужно вовремя нажать "5", и тогда - минус один противник. Также, когда вы находитесь под открытым огнем, автоматически ваши движения превращаются в кувырки (уклоны от пуль). Само авто-прицеливание в этой игре приходится как раз кстати, потому что камера расположена прямо над вами и вручную приходилось бы затрачивать гораздо больше времени на стрельбу. Примером является предыдущая часть для мобильных телефонов, хотя там прицел и вовсе отсутствует. Вообще, основным оружием является большой молот, которым вы можете разрушать



объекты. Кстати, о разрушаемости. В игре присутствует физика, что в жанре Action для мобильных телефонов является редкостью. Конечно, разрушается не всё, но физика в этой игре является главным плюсом. Это некая революция для мобильных телефонов, ведь теперь планка поднята на более высокий уровень, и мы надеемся что THQ Wireless и в дальнейшем продолжит развитие сей изюминки в своих новых проектах. Так же в игровом процессе есть и мини-игры, например, на той же буровой машине нужно зажимать кнопку "5", стараясь удерживать ползунок в центре, в зеленой зоне. Причем происходит это в 2,5D графике, или, как мы привыкли называть, в псевдо-3D.

Графика в версии для экранов 240x320 также выполнена на высшем уровне, многие объекты смотрятся к месту и их приятно рассматривать, начиная от самой карты, и кончая мелкими деталями. Это один из больших плюсов. Звуков в игре немного, но всё же разнообразие есть. Для каждого оружия есть свой звук, ровно как и для каждого из ваших действий. Но музыки почти нет, разве что только в главном меню. Управление тоже легкое и достаточно простое в освоении.

THQ, вслед за Gameloft решает не сидеть на месте, а пытаться выдвинуть планку качества мобильных игр на новый уровень и это, нужно признать, получилось хоть и довольно коряво, но подаёт надежды на светлое будущее игр данного разработчика и индустрии вообще.

Геймплей: 7



Графика: 8



Звук: 7



Управление: 8



Рейтинг

7,5

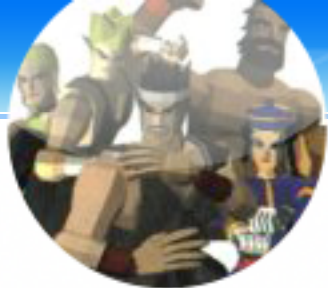




# High Speed 3d







# Virtua fighter mobile 3D



Жанр: Файтинг

Разработчик: Sega

Издатель: Sega

Релиз: 2007

Платформа: Java

Автор: Пасека suprum1808 Евгений

Еще где-то 4 года назад сокращение «3D» возле названия мобильной игры очень-таки радовало глаз, поскольку трехмерные развлечения были тогда в огромном дефиците. Графика в таких играх ужасала, звук хромал, как песик после встречи с грузовиком, а сюжет присутствовал весьма редко. Но это было толчком в развитии языка JAVA, ведь многие компании заинтересовались перспективой 3D-игр. Наряду с двухмерными, такие «первенцы» давали игроку возможность окунуться в виртуальный мир, размер которого редко превышал 200 Kb, а не наблюдать за происходящим «со стороны». Однако даже сейчас огромное количество людей отдает предпочтение различным тетрисам, шарикам, змейкам. Кроме того, известная компания Gameloft закрепила на рынке поставщиков мобильных приложений благодаря своим очень удачным 2D-играм.



Наш сегодняшний гость моей статьи – **Virtua fighter**, который, конечно же, тоже не обошелся без милой сердцу приставке 3D, которую столь любят некоторые украинские компании. И это уже понятно. Не было бы никакого смысла начинать статью таким образом, если бы не тот факт, что графика в данном приложении имеет огромное значение. Файтинги на мобильные телефоны пришли, в основном, с консолей – Sega, Dandy, PS. И упор в большинстве из них сделан на зрелищность ударов и на развитие сюжета. После появления Mortal Kombat (того, что на компьютерах)

стало ясно, что графическое оформление в драках (извините за сленг) – не главное. Но **Virtua fighter** – вещь иная. Совсем иная. Игроку наконец-то предоставили полностью трехмерную аркаду-файтинг. Конечно, есть и **Bruce Lee 3D**, и **Fight Night Round 3**, и **Real boxing**. Только вот существует проблема, которая их объединяет – физика. Я имею в виду различные падения, удары, задний план.



Они не реалистичны. Модельки, похоже, страдают радикулитом и ярко выраженной гиподинамией. А в VF как раз все выше перечисленные недостатки отсутствуют. Здесь широко используется технология ragdoll, окружение выполнено в честном 3D, а к этому всему мы имеем возможность смотреть ролики на движке после каждого раунда.



Теперь я расскажу непосредственно о самой игре. Сюжет файтинга прост: нам предоставлено 8 опытных бойцов с различных стран. Это учитель кунг-фу, рыбак, ниндзя, актриса, повар, профессиональный рестлер, автогонщик и студентка. Правда, рабочий инвентарь не при них. Выбрав одного, мы деремся с остальными семью противниками. Стоит отметить, что первый враг достаточно слабый – на нем можно испытать множество приемов своего избранника (хоть для этого и предусмотрен особый режим – практика). Следующий оппонент уже не покажется таким сонным и косым, как предыдущий. Интересно то, что для каждого противника придется подбирать особую тактику – использовать блоки, прыжки, скидывание с ринга (полезная вещь, кстати). С другой стороны, уровень AI всего этого «мяса» недостаточно высок: иногда после последовательности мощных и красивых ударов недруг просто забывает о собственной защите.



Разработчики позаботились о балансе игры. Найти того, кто будет сильнее или быстрее других, невозможно. Потому что противники всегда подстраиваются под ситуацию, пользуясь вашей невнимательностью. Если проходить аркаду за Вульфа (Wolf), все остальные поймут,

что вы часто пользуетесь руками, и будут делать всякие подножки.

Перед боем желательно узнать о преимуществах и недостатках выбранного «человечка». Можно поработать над захватами в «практике» или же узнать о простейших приемах в режиме обучения. Для тех, кто отлично «рубится» в аркадной части, создан режим «survival», где проходить игру тяжелее. Огромное количество разных ударов делает геймплей интересным и более длительным. И снова следует вспомнить о графике: некоторые движения просто невозможно передать в 2D. Здесь они смотрятся великолепно.

Хотите узнать о бойцах немного больше? Зайдите в «помощь» и посмотрите их характеристики. Лично я удивился, когда узнал, что машина для убийства Каге увлекается маджонгом. А вот о звуке судите сами. Потому что он здесь слабоват. Но этот мелкий недостаток никак не влияет на впечатление от игры. Ведь во время очередного раунда все внимание сосредоточено на экране, и геймер получает большое удовольствие, избивая разными способами врага.

Конечно же, **Virtua fighter** – портация одноименной игры с платформы Sega. Но сделана она на славу. Представьте себе: ни единого бага! Советую всем, кто еще не встречал эту игру, обязательно купить ее на свой телефон. И тогда вы сами поймете меня и скажете: «Вот что называется настоящим 3D файтингом». Удачи!



Геймплей: 8



Графика: 9



Звук: -



Драйв: 8



Рейтинг

8,5





Автор: Сергей RAMMSerZh Бойко

Это - шестая уже по счету часть легендарной (не побоюсь этого слова) игры **Townsmen**. Данная версия кардинально отличается от всех предшествующих частей. Изменения сильно коснулись графики, которая полностью отличается от той, которую мы видели в четвертой и пятой частях. Теперь она более тусклая, но прорисовка лучше, четче. Геймплей также претерпел несколько сильных изменений, теперь Вам нужно завоевывать каждый из районов Франции отдельно, получая за это вознаграждение. Итак, начнем полный разбор игры.



Как и в прошлых частях, игроку доступно 2 режима: Карьера и Свободная игра. Запуская карьеру, я думал, что всё будет как раньше, а нет! Перед моим взором раскинулась карта Франции с регионами. Игроку дается возможность



подкинуть монетку, если выпадет свинья - то добавляется + 10 монет к стартовому капиталу, а если корона - то покажут рекомендуемый регион, в который в дальнейшем можно будет отсылать солдат. При наведении курсора на определенную часть карты, Вам будет предоставляться информация о количестве королей на данной территории. Вход в каждую часть стоит определенное количество звезд, звезды даются за успешное прохождение уровней. После выбора участка Вам предстоит выбрать место расположения дворца. Далее советую построить все жизненно необходимые производства, это: Фонтан, Дровосек, Шахта, Дома, Ферму. По мере увеличения состояния можно достраивать другие здания. Вообще, в этой игре с количеством персонала проблем возникнуть не должно. В отличие от старых частей, где количество народа давалось большим трудом, здесь все легко: просто строите дома, если все равно не хватает, то повышаете уровень. Цели миссий в основном такие: завоевать такое-то количество королевств, произвести столько-то товара, построить то-то, разработать столько-то уровней повышения зданий.



Не знаю как Вам, но для меня это самая легкая часть, если в прошлых я где-то запинался, то здесь все идет как по маслу. Все виды построек будут выложены как всегда (в моих статьях) в конце, а сейчас я позволю себе обратить внимание на процесс модернизации. Если раньше нужно было просто иметь определенное количество строи-





тельного материала, то теперь модернизацию нужно еще и разработать. Разработка ведется в Университете, для нее необходимы деньги и кофе. Также советую, как можно раньше построить Рынок. Благодаря ему Вы сможете купить/продать редкий или не производящийся у Вас товар, например - кофе.



С захватом королевств дела обстоят сложнее, прежде всего, необходимо построить Тренировочный лагерь, в нем будут производиться солдаты, и Агитационный центр, здесь делают агитаторов, и лучше иметь заранее построенную кузню, чтобы мечи не покупать. После того как у Вас произведется достаточное количество воинов, идет воевать! Для этого наведите курсор на строение противника и нажмите «5», после чего цифрами «4» и «6» выберите нужное количество людей для завоевания. После отправки просто ждите, время завоевания зависит от сопротивления, чем оно сильнее - тем дольше будет война. Также враг может напасть и на Вас! Для отражения атаки просто отправьте в ответ нужное количество своих солдат и все. Несмотря на английскую версию игры (у меня именно такая), все предельно понятно. Далее перейдем к обзору характеристик.

## Постройки в игре:

Склад (3 уровня модернизации);  
Колодец (3 уровня модернизации);  
Мельница (1 уровень модернизации);  
Ферма (3 уровня модернизации);  
Пекарня (3 уровня модернизации);  
Дом рыбака (3 уровня модернизации);  
Лесопилка (3 уровня модернизации);  
Шахта (3 уровня модернизации);



Как я уже говорил ранее, графика хорошая, но на мой взгляд, ей не хватает яркости, насыщенности, а так все отлично видно, прорисовка деталей хорошая. Звук мне не понравился, в меню музыка нормальная, а вот в игре - тишина как на кладбище (может, конечно, у меня версия неправильная), хотелось бы или эффектов от игры, или нормальной музыки. Управление ничем не отличается от старых версий, лишь сделано все удобнее, проще и понятнее, то есть - классно.

Игра достойно продолжила линейку игр, даже кое в чем превзошла предыдущие.

Геймплей:

8

■■■■■■■

Графика:

7

■■■■■■■

Звук:

7

■■■■■■■

Реализм:

8

■■■■■■■

Рейтинг

7,5


Военный лагерь (3 уровня модернизации);  
Дворец (3 уровня модернизации);  
Университет (1 уровень модернизации);  
Рынок (1 уровень модернизации);  
Агитационный лагерь (3 уровня модернизации);  
Кузнец (3 уровня модернизации);  
Дома (3 уровня модернизации).







# Wallace n Gromit

 **Автор:** Александр Элек3х Грачёв

**Жанр:** Аркада

**Разработчик:** Spacehopper Studios

**Издатель:** Player X

**Релиз:** 2009

**Платформа:** Java



Почти у каждого произведения искусства есть своё назначение. Это касается всего – начиная от наскальной живописи и кончая мобильными играми. Естественно, что при этом одни картинки в пещере нарисованы для красоты, другие – для тренировки охотничьих копий, третьи – для поклонения им. Причём так думаем мы, люди, живущие через несколько тысяч лет после создания этих рисунков. Вполне возможно, что на самом деле назначений наскальной живописи было гораздо больше, чем мы думаем сейчас. Впрочем, также разнятся и мобильные игры. Одни, например, стратегии, требуют людей терпеливых. Другие не существуют без упорного прохождения. А третьи нужны лишь на несколько минут, чтоб занять время ожидания. И это лишь малая толика функций мобильных игр. Одни из самых популярных жанров в мобильных играх – аркады. Они бывают разные: есть и различные казуал-аркады, бывают и простые ходилки. Вот об одной из таких вроде бы простейших ходилок мы и поговорим.



Уоллес и Громит – человек и собака, изобретатель и его помощник. Про них существует серия мультфильмов, снят полнометражный мультипликационный фильм. Собака, Громит, спокоен, уравновешен. Его хозяин, изобретатель, Уоллес, все время попадает в разные переделки, из которых Громиту его приходится выручать. Как мы видим, всё просто и понятно, завязка довольно-таки обычна для такого мультлика. Впро-

стошь уж и популярен, а потому особо много игр по нему не существует. Однако не так давно вышла игра **Wallace n Gromit** про отважного изобретателя и его пса. Завязка действия проста: как-то раз Уоллес проснулся от не смолкавшего звонка будильника. Решил проблему просто – с помощью Громита накрыл его подушкой. Затем плотно позавтракал, ну и, наконец, прочитал утреннюю газету. Новость там его немало удивила: оказалась, что луна стала меньше. Тут и начинается его долгое путешествие и Ваша довольно-таки длинная игра. То есть, Вы поможете и заткнуть будильник, и даже позавтракать Уоллесу, однако это скорее вводные уровни. А во далее, считай, и находится само прохождение.

К сожалению, безусловный минус в геймплее этой игры – её однообразность. Задачи уровней разнятся – то Вам придётся собрать утренние газеты, то повернуть все рычаги, то собрать всех овец обратно в загон – но в результате прохождение следующего уровня мало чем отличается от другого: собрать сыр, выполнить задачу уровня, не умереть. То есть, в сущности, пройтись по всему уровню, нажимая или поворачивая всё, попадающееся под руку, избегая при этом местной фауны. Но основа геймплея не в этом. Дело в том, что Уоллес ранее растерял свои планы по... всей Солнечной системе, и сейчас он ему здорово помогают. С помощью этих планов он может создавать разные гаджеты. Таковых огромное количество – начиная от генератора и кончая телепортом. Действуют они просто. Для начала Вы их создаёте. Для этого надо собрать нужное количество деталей по всему уровню. Затем найти специальную платформу. И, с помощью книги «Электроника для собак» и Громита, творить! Чего Вы только не можете сотворить! Тут и различные трамплины, и воздушные шарики, и катапульта, и Pogo Stick – приспособление с непонятным названием, помогающее Вам прыгать высоко, и средство для уничтожения коробок... Частенько их действия надо совмещать для выполнения задачи. Самым ярким примером, наверное, послужит вентилятор и воздушный шар: так как шар поднимается только вверх, то Вы



не сможете залететь на нём на высокие уступы слева или справа. Установите на одной из близлежащих к Вам платформ вентилятор и поверните его в нужную сторону.



Пожалуй, стоит замолвить пару слов о врагах. Их много, они разные, но на самом деле особо не отличаются. Мышки, пауки, пчёлы – все они отнимают по одной жизни (которую, кстати говоря, невозможно восстановить). И тем паче и интересней битвы с боссами. Их три, по количеству глав. С каждым из них – своя тактика. При этом порой Вас ждут и второстепенные задачи например, воспрепятствование упаковыванию овец в коробку для перевозки. Несомненно, битвы с боссами – самые интересные уровни в игре. Во всём остальном эта аркада довольно-таки классична: Вам предстоит ходить по разным локациям, избегать противников, собирать детали и сыр (а порой и другие предметы), выполнять задачу уровня – и переходить на следующий.



Необычными свойствами кроме всего ещё обладает управление. Для того, чтобы прыгнуть вперёд, необходимо нажать 8 (нагибаться в игре, скажем, прячась от пролетающей мимо пчёлы,

невозможно). Во всём остальном оно не отличается от игр этого жанра. К прыжку на восьмёрке довольно-таки быстро привыкаешь, да и игра идёт лениво, неторопливо, давая возможность сообразить о нажатии нужной кнопки.

Итак, геймплей у этой игры – среднячок. Так же, как и графика. Её нельзя назвать плохой, анимация похожа на оригинал, однако и новых вершин она никак не берёт. К тому же иногда в зданиях силуэт Уоллеса сливается со стеной и даже невозможно сразу сообразить где он, особенно после долгого перерыва в игре. Такой же средней оказалась и музыка. Вероятно, в игре звучит оригинальный саундтрек. Музыка быстро заканчивается, и вскоре остаются лишь звуки молотка при сборе очередного гаджета и «дзиньканья» при захвата очередной детали. Так что в целом нас ждёт довольно-таки обычная, но забавная и своеобразная аркада по одному неплохому мультику. Её можно пройти разок... Однако особо заикливаться на ней явно не стоит.

Рейтинг	
Геймплей:	7
Графика:	7
Звук:	8
Дизайн:	6
7,0	





# RAPIDFIRE







# Aces Of The Luftwaffe 2

**Жанр:** Скролл-Шутер  
**Разработчик:** HandyGames  
**Издатель:** HandyGames  
**Релиз:** 2009  
**Платформа:** Java

**Автор:** Максим FaLLOuT\_mAn\_))) Иванов

-Первым делом, первым делом - самолёты!..

-Ну а девушки?!...

-Не интересуемся.

*(с) Я.Самые Правдивые Воспоминания  
О Второй Мировой*

-Давай, залезай в кабину, Лёх! Хватит медлить! Да идёт тебе этот шарфик, идёт, успокойся! Полезай, я тебе говорю! Кричать было трудно. Особенно пытаюсь заглушить собственным голосом безумный рёв двигателя самолёта, в котором сам же и сидел, сдвинув лётные очки на самый лоб, и параллельно борясь с белым шарфом, повязанным на шею моей возлюбленной, который хитро развевался на ветру от крутящихся лопастей, так и норовя заткнуть мне рот собственной шелковистой тканью. Ох, ну и упрямец этот Лёха, порой даже оторопь берёт! Толковый вроде парень, но что бы заставить его сделать что-то с первого раза, это, видимо, сто же возможно, как и то, что я внезапно перестану ходить по-маленькому после каждой высадки с вылета на боевую миссию. И не смотрите на меня так укоризненно! А что вы мне, собственно, предлагаете? Во время операции прямо из окна выслунуться и начать поливать всё живое и неживое своими переработками? Знаете, что!.. Пробовал. Неудобно. Сдувает.



Мой напарник всё же прошёл к своему самолёту, хлопнул его по бензобаку и, довольно хмыкнув, залез в кабину. Щёлкнул выключатель. То есть

я, конечно, самого щелчка не слышал, но мой мозг сам воспроизвёл этот слышанный мною порядком тысячи раз звук едва Алексей протянул руку к верхней панели управления датчиками самолёта.

-Раз-два, раз-два. Как слышно?-в моих наушниках раздался голос товарища.

-Как всегда, превосходно. Мой, дай угадаю, совсем плох? Ты утверждаешь, что все микрофоны шипят около моего рта ещё со времён нашей первой кампании в Left 4 Dead!

-Нет. Сейчас нормально.

-Бааа, что я слышу! День откровений! Где Егор, кстати? Он что, опаздывает?

-Нет. Он вообще не участвует в операции. Ты теперь главный.

-Ну, один раз без него, думаю, справимся.

-Если бы один. Он вообще больше не может в этом участвовать.

-Хм...-настроение моё резко упало.-Хороший был парень. Матёрый.

-На твоём месте, я не стал бы о нём говорить в прошедшем времени, ты же его знаешь.

-Пожалуй, тут ты прав, мысленно он точно с нами. Что сегодня на повестке дня?

-Асы Люфтваффе. Вторые.

-О, это интересно!

-Отставить разговоры, оба!-мембрана моих наушников зашипела от грубого баса. Знакомьтесь, наш начальник - Чит Атель, всегда суров, требователен и неоднозначен. -Вы бы так кашу молочную в столовой на базе уминали, как сейчас языками здесь попусту треплетесь! А ну, Иванов! Что там на горизонте, доложи обстановку!

-Сейчас, сэр! Тут... Красочное меню, оно вроде анимированное! Впечатляюще выглядит, если честно! Много пунктов, что выбрать именно?..

-Иванов! Это официальная боевая операция! Выбирай сам! Прекрати тут поясничать!

Настройки, настройки... "Пуск" - а не то ли это, о чём я думаю? С дрожащими от страха пальцами, жму на подтверждение. О, Боги, случилось то, чего я и боялся! Снова заставляют выбирать! Так-с, что тут у нас? Кампания, Воздушная Битва,





Асы В Небе... Что же выбрать? От волнения я начал терять виски, зажмурил глаза и пытаюсь вспомнить чему нас учила та инструкторша по боевым вылетам в облегающей форме. Хм... Не уверен, но Асы В Небе, вроде бы, будут доступны только после основного прохождения миссий в..в чём?...в Кампании, точно! Значит выбор пока что всего из двух пунктов.. Выберу, пожалуй, Кампанию..

\*\*\*



В Кампании всё оказалось неожиданно хорошо - брифинг, что уже стало характерной чертой серии, проходить совсем не скучно, здесь это является скорее прологом к основным миссиям, а уж цветастыми диалогами может похвастать даже поболее - уж как сценаристы из HandyGames только не извиваются лишь бы объяснить для очередного датчика на панели управления гармонично вошло в игровой сеттинг. Тут тебе и попытки разогнать туман, и фразочки вроде "я слежу за этим датчиком не меньше, чем вон за тем", всё это как минимум вызовет у опытного игрока милую улыбку - ребята даже в таких мелочах на атмосферу поработали и это весьма похвально. Русский язык в игре выглядит совсем не натурально - **Aces Of The Luftwaffe 2** переведена наш с вами родной, Великий и Могучий просто изумительно, бережно сохранив в себе тонкие нотки юмора.

Первым делом игрока поражает анимация - здесь была проделана колоссальная работа, раскадровка получилась просто великолепной: самолёты плавно пикируют, делают лихие мёртвые петли, разрезают крылом плотный туман и эффектно взрываются прямо перед вашим носом, заставляя на мгновение замереть. Да, действительно, графика со времён первой части совсем

совсем не изменилась, зато анимация существенно ушла вперёд, что, безусловно, не может не порадовать нас с вами. Вообще кардинальных нововведений тут просто-напросто нет - перед нами всё та же первая часть, но по своему драйву помноженная на пять, тут вам и врагов больше, и геймплей сконцентрированней, и миссии поразнообразней, но сама суть игры осталась прежней - ведь концепция скролл-шутера с некоторыми элементами тактики (использование всяческих трюков вашего самолёта) всё ещё отлично работает, выписывание пике, при спасении от очередного града вражеских пуль, по-прежнему способно увлечь игрока не на одно прохождение.



Новоявленные Асы просто-таки изобилуют яркими, колоритными персонажами, это такой добрый трэш, вобравший в себя множество стереотипов, что тоже великолепно работает на атмосферу. Если командир, то непременно с усами, в фуражке и по-начальственному задёрнутыми высокопосаженными бровями, обращающийся к подчинённым не иначе как «джентельмены», если простой пилот, то обязательно с удалым взглядом и величавым подбородком, мечтающий отдать жизнь за свою Отчизну...motherland в смысле. Определение состояния самолёта хоть по сравнению с первой частью и оставшееся абсолютно тем же, до сих пор радует - все эти трещины от попавших в лобовое стекло вражеских снарядов нарисованы вполне себе натурально и довольно точно определяют состояние вашей боевой птички, экономя ваше время на определение степени жизни по датчикам внизу экрана вашего мобильного телефона.

ИИ в боях немного поумнел, так что про старые тактические лазейки, которые с лёгкостью помогали вам выбраться целым и невредимым из любой перестрелочной гущи в первой части,



любой перестрелочной гущи в первой части, можете смело забыть – ищите новые. Концентрация врагов так же намного повысилась, что буквально заставляет продумывать каждое движение, дабы истратить как можно меньше драгоценных хэлс поинтов на очередную появившуюся непонятно откуда стальную бестию. Что бы набить руку в боях и не слишком теряться в Кампании, советую для начала испытать себя в Воздушной Битве, где довольно быстро находишь способы уворотов от пуль и эффективного подбита врагов благодаря использованию всё тех же манёвров.



Приобрести дух героизма помогает бодрый саундтрек, на качество которого композиторы из HandyGames совсем не поскупились. Звуковые эффекты так же приятно удивят даже самого привередливого геймера, да и вкупе с музыкой звуки создают атмосферу эдакой безбашенной бойни, напоминающей эффект алкоголя, особенно когдаходишь в самый пыл разгоревшейся битвы.



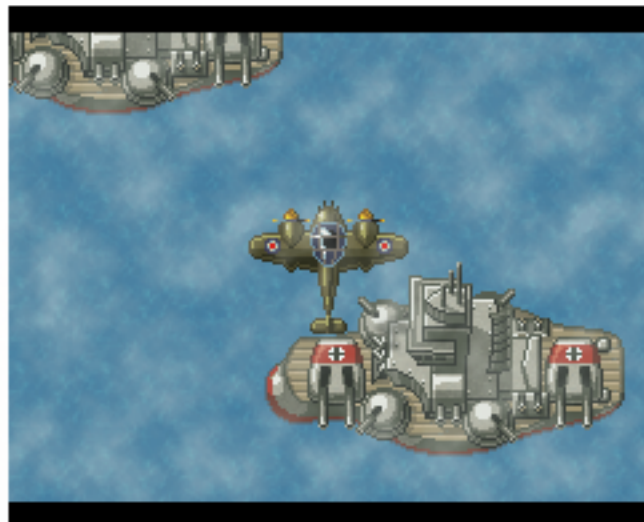
\*\*\*

-Всё чисто, сэр!- прокричал я. -Думаю...Восемь с половиной!

-Восемь с половиной?!- вскрикнул Чит Атель. -А не много ли?

-Думаю, в самый раз! Мало того, можно смело зачислять в тройку лучших скролл-шутеров, по крайней мере, до выхода третьей части!

-Будет ещё и третья?! Развели тут мне мыльную оперу! Оба, возвращайтесь на базу, тут всё и обсудим до конца!



Вздыхнув, мы молча взяли направление на наше скромное боевое логово. Ну вот и всё. Ещё с одной игрой покончено, всё оценено, можно складывать оружие и снова проводить вечера за полировкой лопастей содой. Эх, вот так всегда...В тёмном небе зажигались звёзды, оно медленно угасало, тускло...

И один лишь Алексей Савочкин, потирая ладошки и опираясь локтями на штурвал, злобно хихикал:

-А ведь на обложке всё равно будет **Revival...**

Геймплей:	8	<div>Рейтинг</div> <div>8,5</div>
■■■■■■■		
Графика:	9	
■■■■■■■		
Звук:	9	
■■■■■■■		
Управление:	8	
■■■■■■■		





# Star Hogs

Жанр: Пошаговая стратегия

Разработчик: IUGO M.E. Inc.

Издатель: IUGO M.E. Inc.

Релиз: 2009

Платформа: iPhone

Автор: Александр Марков

Забудьте **iShoot** и ему подобные игры. В **Star Hogs** есть одно, но неоспоримое преимущество перед всеми **Worms**-клонами – полем битвы на этот раз стал пояс из астероидов, опоясывающий небольшую планету. Сила притяжения, соответственно, тянет не вниз, как в тех же **Worms**, а в центр планеты. Такой, казалось бы, незначительный авторский ход круто меняет весь геймплей.

Геймплей представляет собой стандартный для **Worms** набор действий – передвижение, стрельба, переход хода к противнику. Тут, однако, стоит сделать поправку на три вещи.

Во-первых, гравитация тут – не роскошь, а чуть ли не костяк всей игры. Выпущенная Вами ракета, пролетев мимо противника, со спокойной душой может облететь всю планету по орбите и врезаться-таки в противника, пусть и со второй попытки. Не стоит также забывать, что со второй попытки ракета может попасть не только в противника, но и в Вас самих.



Во-вторых, разрушаемость и взрывная волна. В игре множество типов поверхности, но лишь один из них – синий – неразрушаем. Вместо того, чтобы бессмысленно палить по противнику из всех стволов на протяжении нескольких ходов, иногда достаточно просто взорвать астероиды под ним, и Ваш враг упадет на планету (потеря почвы под ногами в этой игре означает верную смерть). То же обстоит и со взрывной волной – можно стрелнуть не в противника, а прямо перед ним, и тогда он тоже может упасть на плане-

планету.

Наконец, в-третьих, энергия. Это – главное отличие ото всех **Worms**-клонов. На каждый выстрел затрачивается n-ное количество энергии, например, стандартная ракета требует 40 единиц энергии. Стандарт для каждого корабля – 100 единиц энергии. Впоследствии эту цифру можно увеличить, установив на корабль дополнительные апгрейды. И да, кстати – на передвижение тоже требуется энергия.

Насчет графики сказать особо нечего – корабли, планета и некоторые астероиды выполнены в 3D. Находясь в ангаре (тут мы покупаем оружие, броню, новые корабли), вы будете поражены детализацией кораблей. Жалко, что на поле боя рассмотреть корабли со всех сторон и поближе не получится. Взрывы получились вполне себе красивыми, нарекание вызывают разве что астероиды – прорисованы они без особого энтузиазма.

Звуки не заставляют в остервенении судорожно искать кнопку выключения звука – звучит все сносно, что взрывы, что движения кораблей, что полет ракет. Битва сопровождается неплохой, но немного однообразной музыкой.

Итог: В общем и целом – лучший **Worms**-клон на iPhone, превзошедший, как бы парадоксально это ни звучало, самих недавних **Worms**. Хотя, кто знает? Вдруг Team17 поднапряжется и сделает-таки айфоновских червячков лучше, чем они есть сейчас?..

Геймплей:

9



Графика:

8



Звук:

8



Управление:

9



Рейтинг

8,5





# RUSH

ROAD ULTIMATE SPEED HUNTING

УСТРОЙ БЕСПРЕДЕЛ НА ДОРОГЕ







# Defend London 3D

 **Автор:** Сергей Срен Сорокуров

**Жанр:** Фото-тир

**Разработчик:** MobileGamesPro

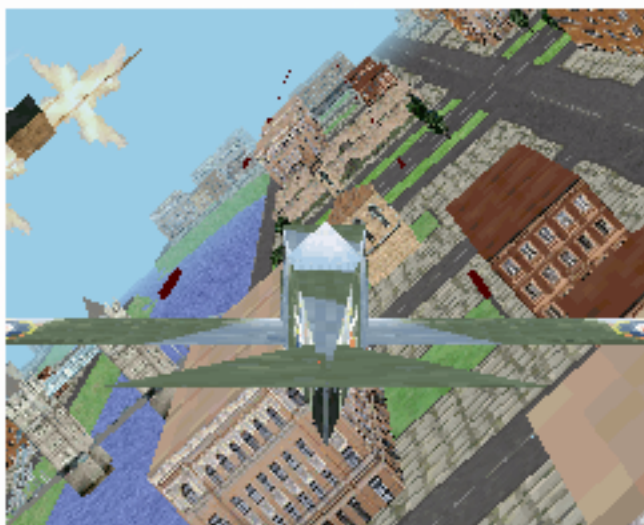
**Издатель:** MobileGamesPro

**Релиз:** 2009

**Платформа:** Symbian

Оказывается, Вторая Мировая война - это не только многочисленные жертвы, геноцид, концлагеря, а ещё и практический готовый сюжет для тысячи фильмов и игр. Действительно, зачем тратить силы на создание и проработку сюжета, если достаточно открыть учебник истории, и вот он, сюжет? Нет, я, конечно, не против произведений на подобную тематику, просто в последнее время их стало слишком много.

Как видно из названия, **Defend London 3D** предлагает нам поучаствовать в обороне столицы Великобритании. Оборону разработчики нам представили в виде своеобразного парка аттракционов: вот вам стрельба из стационарного оружия, садитесь, пожалуйста; вот вам воздушные битвы, летайте в своё удовольствие; также в программе присутствуют увеселительные поездки на джипах. Но редко встретишь миссию, где бы встречались все виды развлечений. Зато переключение с одной техники на другую совершается нажатием всего одной клавиши.



Однако, если бы всё было так просто, как переключение. Сразу после запуска оповещают, что перед нами Camera-game, т.е игра, в которой всё управление ведётся при помощи встроенной камеры телефона. И, если расстреливать из ПВО низколетящие самолёты ещё довольно занятно, то скрючиваясь, пытаюсь управлять самолётом или джипом, можно заработать нехилый сколиоз. С клавиатуры управлять также невозможно.

Таким образом пройти все 36 миссий (с учётом

самой последней, которая представляет собой убогий тир) не возникает никакого желания. Тем более, что многие из них похожи друг на друга, как две капли воды. Сюжет как таковой отсутствует, за него отдуваются одноклеточные брифинги длиной в два предложения. Также можете забыть про замысловатые задания. От нас всегда требуется уничтожить на фоне страшненьких коричневых домов противника, пока тот не уничтожил нас.

В меню **Defend London 3D** есть такой пункт, как «настройки графики». Весьма занятно. Но даже если вы выкрутите всё на «максимум», изображение будет являть собой разноцветную кашу. Модели, по-видимому, делали в школьном кружке по трёхмерному моделированию. Законы физики Лондону военных годов незнакомы. При этом игра умудряется тормозить на некоторых телефонах. За звук отдувается непонятный шум, состоящий из выстрелов и грохота пролетающих самолётов. Музыка, естественно, не предусмотрена. В наличии Bluetooth-мультиплеер, однако я не думаю, что кому-то придёт в голову сыграть в это с другом.

«За двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь»-говорит народная пословица. И это в данном случае правда.

**Геймплей:**

5



**Графика:**

4



**Звук:**

6



**Драйв:**

4



**Рейтинг**

**5,0**





**Жанр:** Трэш  
**Разработчик:** КТТ  
**Издатель:** КТТ  
**Релиз:** 2009  
**Платформа:** Java

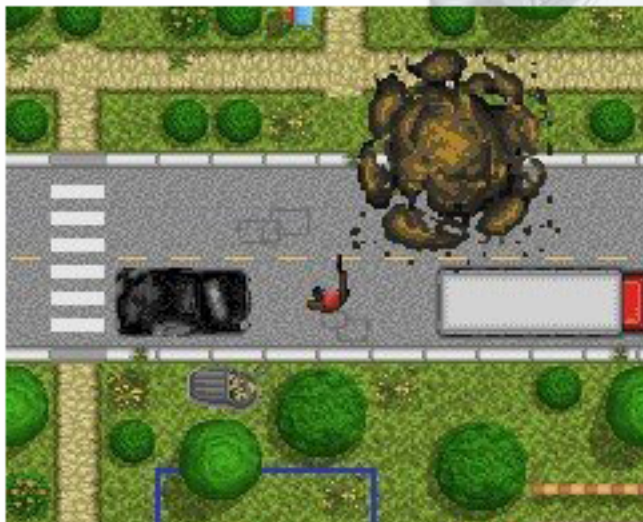
**Афтар:** Егор Пуканыч Толстой

"Все было б хорошо, если бы не было так грустно" - гласит известная поговорка. И в случае мобильного Postal'a она также права. Это, мои маленькие любители трэша, самый унылый GTA-клон, выпущенный на яве за последнее время. Да-да, такой великолепный бренд, как Postal - игру про маньяка-шизофреника, умудрились убить насквозь трэшевым геймплеем. Почти все ПК-части отличались безумным весельем, поджиганием супермаркетов канистрой бензина, убийством слонов из дробовика, насаживанием кошек на автоматы. А что же нам предлагает мобильная версия? Беготню по улицам - рррраз. стрельбу из оружия - двввва, диалоги - трррри. Вот и все, ну чем не кандидат в трэш, а?

ным юмором. Ну да, получилось неплохо. Евгений Ваганович бы оценил.



Хотелось бы написать побольше, но, к сожалению, в данном случае трэш унылый, не дает даже особых поводов для стеба. К вящему моему и читателей сожалению.



Графика отличается повышенной степенью унылости. Вспоминается что-то такое же убогое, выпущенное году этак в 2004 для Java. Ага, конечно, есть и взрывы, да. Ну если поднапрячься, то своеобразные "взрывы" были и в Тетрисе, когда заполнялась очередная линия. собственно, про графику сказать больше и нечего. Про геймплей несколько слов уже было сказано. Добавить хочется лишь про механику избавления от полицейского преследования. Достаточно лишь зайти в так называемую "безопасную зону" и "криминальный уровень" начинает резко падать. И неважно, что в двух метрах снуют копы, нет, ведь главный герой находится в синеньком кружочке! Немного оживляют ситуацию лишь диалоги, которые, по идее, должны быть наполнены искромет-

**Геймплей:** 2  
**Графика:** 1  
**Звук:** 3  
**Драйв:** 0

**Рейтинг**

**1,5**





# Лесник в Гомолендии

Жанр: ТрЭш

Разработчик: FMK

Издатель: FMK

Релиз: 2006

Платформа: Java

Автор: Александр \*Я Спрятался В Козе\* Куликов

Автор: Максим \*!Нежнее, Офицер, Да, Чуть Ниже!\* Иванов

"Тихо в лесу, только не спит дровосек.  
Ночью к нему придет гомосек, вот и не спит  
дровосек..."

(с) гр.Красная плесень, Тихо-2

Итак, дорогие читатели, сегодня с вами снова мы, журналисты, представляющие рубрику трэээш! \*слышны громкие аплодисменты из зала\* и сейчас мы будем играть в симулятор охотника на представителей нетрадиционной ориентации! Да, да, именно в это!



Начнем, пожалуй! Итак, мы купили игру "Лесник в Гомолендии", установили на своей мобилке, идет запуск... Появляется надпись: "А ты уже купил пиво?" Ой, извините, немного отвлекся. Мы лицемереем надпись: "А тебе уже есть 18?". Тааак, жмем «Да». Вот нах, сразу технологии чувствую! Вот это тест! Когда жал, думал, что спалют, ведь разработчики такую систему придумали, что фиг соврешь, мало ли, телефон мысли читать научили и телефон убьет меня за ложь! Нажал и зажмурился, жду, потом истекаю. Фух. Пронесло. И вдруг вспоминаю, что мне больше девятнадцати. Вааау, вот это.. Не передать словами, блин, это круче чем сунуть детородный орган в муравейник! И вот на экране красуется суровый мужчина в полувоенной форме с двустволкой в руках, а на заднем плане из куста выглядывает голый парень с откровенно зазывающим взглядом, играет фоновая мелодия. Что ж, нужно узнать предысторию, поэтому выбираем Помощь

таинственном лесу завелись гомосеки". Хм, а кто этот раздетый парниша в кустах? "Ты - главный лесник и именно тебе выпала честь стать санитаром леса. Пройдись по всем полянам огнем и мечом, но, залезая в кусты, береги свою задницу!" И что этот паренек делает голым в кустах, да к тому же еще в охраняемом мною лесу? Надо разобратся! Мистика, мистика, господи.. Здесь спрятана загадка, тайна века!



Снарядившись берданкой и патронами, отправляюсь в путь. Идя по тропинке, ведущей в чащу, вижу надпись со стрелками направлений: "Легкий уровень: максимум 8 жизней, любое количество обойм. Сложный уровень: максимум 5 жизней, максимум 4 обоймы". Так, я ведь крутой лесник? Ну, да. Значит, пойду по сложному, я ведь герой! Направляюсь в нужную сторону, вижу: небольшая полянка, и слышны охи-ахи. Так-с, непорядок!

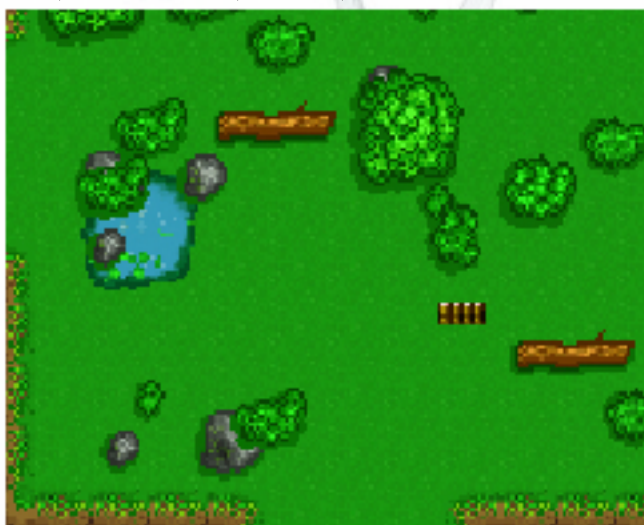
Направляюсь к ближайшим кустам, приблизившись, раздвигаю их и тут же на меня налетает тот самый парниша, полностью голый, и пытается сдернуть брюки. Ага, это из тех самых голубых, которые оккупировали лес! Сейчас я с тобой разберусь! Ба-бах! Один есть. Поворачиваюсь - в мою сторону бегут еще пятеро нудистов. Эх, камикадзе, думаю я, нажимая курок и одним выстрелом убиваю всех.

Немного о графике. Вид сверху, кусты выполнены в виде непонятных зеленых окружностей, иногда встречаются небольшие лужи, валяются камни и бревна. И все. На этом дизайн уровней



# Лесник в Гомолендии

заканчивается. Сами уровни достаточно однообразны, различаются только количеством представителей секс-меньшинств и чуть увеличиваются размеры локаций постепенно. Меньшинства же как армия клонов - ничем не один от другого не отличаются. В общем, графика прекрасна! Куда уж там глупым Фишляпсам и Геймквохту! Настоящая графика это всегда минимализм и наименьшее количество чего-то красивого! А это... Это по-мужицки, по-суровому, по-сибирски!



Музыка играет только в главном меню. На локациях слышатся лишь звуки выстрелов да вопли пойманного лесника, голубые бегут беззвучно(ах, вот это некстген, заставить гомиков так тихо бегать – радости, восторги, умиления!), неслышно, даже без "боевого клича".

Управление такое что нельзя и желать лучшего. Двигаемся кнопкой 2 вперед и 8 назад. Чтоб пойти вбок, нужно сперва развернуться нажав 4 или 6, а потом 8 или 2. Очень неудобно. Предлагается спасти свою честь в безвыходной ситуации, нажав 3, при этом падаем на землю и теряем 1 жизнь.



точек", говоря прямо, мужских поп, которые, видимо, явились пиком геймдизайнерской выдумки.

Поведение врагов(нет-нет, спустя несколько минут они становятся друзьями, милые лапустики!) язык не поворачивается назвать искусственным интеллектом: они прут напрямик как танки, если ты стоишь за углом, упираются в другой конец угла, и так и перебирают ногами на месте, плюс когда с двух сторон бегут противники, эдак впятером, их можно положить одним выстрелом, при этом целясь посредине - точнее, вообще не целясь. И ведь это действительно поражает! Какая реалистичная передача поведения гомиков в среде лесополосы, заметно, что авторы не дин день провели в их обществе, знакомясь с их повадками!

Разработчики делали эротическую стрелялку, а получилось как всегда.

Ну что мы можем сказать, читатели! Играйте только в хорошее, забудьте других разработчиков и полюбите **Лесника в Гомолендии** так же, как это сделали мы! Чмоки-чмоки, наши сладенькие!

Геймплей: 1  
■  
Графика: 1  
■  
Звук: 1  
■  
Управление: 0

Рейтинг

0,7

Кстати, жизни здесь в виде пиктограмм "пятых







 **Автор:** Максим FaLLOuT\_mAn\_))) Иванов

QPlaze является одним из самых крупных разработчиков на постсоветском пространстве, игры этой компании говорят о ней сами за себя, только вдумайтесь в эти названия, ведь именно за плечами этих талантливых украинцев лежат такие проекты, как легендарные **Age Of Heroes**, замечательные **Heroes of War**, безбашенные **Guns, Wheels Madheads** и, конечно же, новоявленный **Supreme Commando**. Сегодня, в честь празднования нашей круглой даты, мы приготовили для вас, дорогие читатели, просто уникальные материалы по новым играм от QPlaze, а так же интервью с Иваном Константиновым, главой отдела игровых разработок, которое, на наш взгляд, вышло одним из самых продуктивных за всю историю журнала.

**[MTOG]:** Здравствуйте, Иван. Сразу хочется перейти к вопросам, которые, наверное, уже не раз задавались Вам на различных форумах, конференциях, другими изданиями, но чтобы окончательно прояснить ситуацию для нашего читателя, думаю, придётся повториться. Что же всё-таки случилось с разработкой **Age Of Heroes 3D**? По различным сайтам ходит множество слухов и домыслов, не могли бы вы раз и на всегда полностью осветить этот вопрос?

**[Иван Константинов]:** Конечно. Ответ на этот вопрос очень прост - **Age Of Heroes 3D** находится в стадии пре-альфа, и на данный момент заморожен. Причина этого очень проста – для доведения его до коммерческой версии необходимо около четырех месяцев, а этого времени сейчас, в условиях экономического кризиса, у нас нет. Иначе говоря, вместо одного этого проекта мы можем сделать четыре или пять других игр, что экономически себя оправдывает.

В то же самое время, этот проект безусловно является одним из наших любимых. Мы потратили немало времени на разработку оригинальной боевой системы, создание 3D моделей, разработку концепции, и я искренне надеюсь, что в недалеком будущем мы все же сможем продемонстрировать это игрокам и поклонникам серии.

**[MTOG]:** Читая на днях те материалы для журнала, что Вы нам столь любезно предоставили, я увидел два особенно заинтересовавших меня проекта, это **Fullmetal Fortress** и **Rapidfire**. Последний меня просто поразил своей фотореалистичной графикой, но всё же даже из скриншотов не до конца понятно, что именно он будет из себя представлять, можете ли Вы рассказать нам и нашим читателям по-подробнее о том, что это за игры, какова их концепция и т.д.?

**[Иван Константинов]:** Оба эти проекта являются простыми и динамичными играми, основанными на смесях различных жанров. **Fullmetal Fortress** – это яркая помесь шутера, арканоида и танкового симулятора, где управлять игроку предстоит самым настоящим бронепоездом. А **RapidFire** – простенький шутер на реакцию, в сеттинге Couter-Strike, и всеми атрибутами этого сеттинга – тысячами террористов, взрывающимися шахидами, и мини-играми по освобождению заложников.

**[MTOG]:** Просматривая всю ту же презентацию Ваших анонсов, я с сожалением для себя не обнаружил там ни одного упоминания о новых играх из серий **Age Of Heroes** и **Heroes of War**. Что же будет дальше с этими столь полюбившимися русскому геймеру проектами, планируете ли вы дальнейшее их развитие? И, думаю, один из важнейших вопросов - уйдёт ли, наконец, **Heroes Of War** в сторону шутера, перестав быть просто тиром, пусть и с гениальной концепцией геймплея и оригинальной подачей сюжета?

**[Иван Константинов]:** Начнем пожалуй с **Age Of Heroes**. Ни для кого не секрет, что последние части сериала были приняты аудиторией игроков довольно прохладно. В то время как **Age of Heroes Online** наращивает аудиторию, его оффлайновая версия уже не так сильно нравится игрокам и даже самые верные поклонники признают, что темп серии несколько упал. Поэтому на данный момент мы планируем глобальный



рестарт сериала. Как именно это произойдет, я разглашать не буду, но могу обещать одно – мы постараемся оставить наиболее полюбившиеся черты геймплея из классических Героев, но очень серьезно изменим графический стиль и внешний вид игры, а также, возможно, добавим в нее некоторые сетевые возможности.

**Heroes of War** действительно уйдет от тира. Мы планируем выпустить максимум еще один шутер на этом движке, но в совершенно оригинальном стиле, с подачей сюжета в виде графических вставок, и кинематографических 3D сцен... но в дальнейшем с рельсовыми шутерами будет покончено. Мы уже давно разработали концепцию управления свободным перемещением на мобильном телефоне, сильно отличающуюся от того, что игроки привыкли видеть в современных мобильных думоподобных шутерах – ведь не секрет, что управление в таких играх сейчас далеко от идеала. Скорее всего, подобный проект появится не раньше, чем в конце этого года, когда мы сможем уделить ему достаточно времени – но ожидание будет того стоить, поверьте.

**[MTOG]:** Не раз на страницах одного из просматриваемых мною околоигровых форумов я читал вопросы по поводу продолжения серии **S.T.A.L.K.E.R.** на java-платформе. Меня, как большого фанат столь дорогого для меня сеттинга, тоже волнует этот вопрос, собираетесь ли Вы делать что-то новое в рамках этой серии?

**[Иван Константинов]:** Нет, на данный момент мы не планируем выпускать еще одну игру по вселенной **S.T.A.L.K.E.R.**, хотя иногда и задумываемся над этим.

**[MTOG]:** То, что Ваш первый опыт по покорению онлайн просторов в виде выпуска **Age Of Heroes Online** оказался более чем удачным, думаю, не сможет оспорить никто. Нет ли в планах попытки повторить этот опыт, но уже с новым онлайн-проектом? Не могли бы Вы рассказать нам о будущем **АОНО**, что ждет игроков в ближайшем времени?

**[Иван Константинов]:** **Age Of Heroes Online** на данный момент только набирает обороты. Все усилия нашей команды направлены на то, чтобы он наконец-то вышел не только на территории

СНГ, но и заработал по всему миру. Это ожидается буквально со дня на день, и возможно, к моменту выхода этого журнала мы уже увидим первую тысячу европейских пользователей онлайн.

Также я бы хотел успокоить тех игроков, которые переживают за будущее проекта – не волнуйтесь, мы просто занимаемся сейчас исключительно его коммерческой частью. Как только вся необходимая функциональность будет реализована, игра тут же начнет развиваться дальше – мы планируем как минимум по одному глобальному обновлению каждый месяц, с новыми квестами, предметами, классами, и багфиксами.

И конечно же, я бы хотел поблагодарить всю фанатскую комьюнити игры за их огромную помощь – как в тестировании, так и в администрировании игры. Ребята, мы вас очень ценим, оставайтесь с нами!

Относительно нового онлайн-проекта, скажу по секрету – да, мы об этом думаем. Но эта игра будет немного попроще, в совершенно другом жанре, и рассчитана на немного другую аудиторию... не будем же мы конкурировать со своими же **Героями**.

**[MTOG]:** Нет ли у вас, как у талантливых людей, вечно находящихся в поисках, желания попробовать себя в таких новых для компании начинаниях как, например, освоение перспективных в плане игр платформ iPhone и Symbian? В чём вы видите будущее ява-индустрии?

**[Иван Константинов]:** **Age of Heroes Online** должны выйти на iPhone к концу года, это очень удобная платформа в плане монетаризации сервисов, и мы планируем выпустить под нее еще несколько игр. Под Symbian пока ничего делать не собираемся – Java игры покрывают сегмент смартфонов с Symbian, и делать на них другие версии тех же игр мы не будем. Возможно, в недалеком будущем, когда это будет оправданно. Будущее... вы знаете, мы сейчас с удовольствием сотрудничаем с OVI Store от Nokia, и нам это нравится. Мы, как разработчики, видим будущее индустрии именно в таких магазинах и сервисах, сокращающих дистанцию между разработчиком и игроком, и ликвидирующих разного рода посредников... вместе с пиратами. Да и сами подумайте – ведь если каждый сможет мгновенно купить игру со своего телефона напрямую, из такого магазина, то мы запросто сможем прода-





давать эти игры в два-три раза дешевле, и при этом ничего не терять.

**[MTOG]:** Что-то я всё об играх, да об играх, уж извините, но работа обязывает (улыбаюсь). Но не могу не задать вам ещё один, вопрос, к играм, правда, совсем не относящийся, но который будет...mmm...полезным в моральном плане, что ли. Многие геймеры на форумах постоянно клеймят разработчиков за несдачу в срок того или иного проекта в продажу, выказывают всяческое непонимание всей ситуации компании и просто ругают их как людей. Я, пожалуй, знаю почему всё это происходит. До того времени, как я сам начал работать в журнале, любой разработчик казался кем-то безумно недостижимым для простого народа, но едва я сам начал тесно связаться с игровой индустрией, как внезапно пришло понимание что, в общем-то, все мы просто люди, и вас, геймдевелоперов, надо воспринимать абсолютно так же. Обидно, что некоторые пользователи Сети не хотят принимать это к сведению, но, что бы хоть как-то прояснить ситуацию и показать, что вы ничем от нас не отличаетесь, задаю вам, Иван, вопрос: не случались ли у Вас на работе какие-либо курьёзные случаи, смешные ситуации и так далее?

**[Иван Константинов]:** Случаются постоянно. У нас вообще очень веселая работа, ведь если в компьютерной индустрии одна команда разработчиков очень долго работает над одним проектом, то у нас, в мобильной, команда работает сразу над четырьмя-пятью. Рисуются графика, пишется музыка, бегают тестеры с телефонами, и художники с концептами, и все это похоже не столько на серьезную фабрику по производству игр, сколько на какой-то молодежный конкурс по поиску талантов в прямом эфире. Мы даже думали подрабатывать, повесив пару веб-камер, и демонстрируя это все это в Интернет как видеоканал «Жизнь разработчиков», но наши юристы эту идею запероли. Еще в перерывах между мозговыми штурмами у нас проводятся локальные чемпионаты в Soul Calibur, что позволяет слегка «выпустить пар», а у художников есть привычка зарисовывать свои впечатления от организационных совещаний на большой доске для цветных маркеров – приходишь иногда, а там пираты, курицы, алиены и вообще неизвестно кто, но во всех можно узнать сотрудников фирмы. Так что

вся наша работа – это можно сказать одна смешная ситуация, позволяющая нам делать много забавных игрушек.

**[MTOG]:** И, наконец, последний вопрос, честно (снова улыбаюсь). Как вам наш журнал, читаете ли вы его, и если да, то бывает ли такое, что категорически не соглашаетесь с оценками, поставленными нашими авторами? Что бы вы могли пожелать нам и нашим читателям?

**[Иван Константинов]:** Хороший журнал, большой. Читаем конечно, нужно же быть в курсе того, что делают наши конкуренты, да и про себя, симпатичных, иногда интересно прочитать. Оценки – это вопрос субъективный, так что мы предпочитаем сами составлять свое мнение, но ярких случаев несогласия с вами я припомнить не могу. Особенно ваш журнал любит наш вице-президент Борис Щеулов, руководитель игрового направления – я даже распечатки у него на столе видел, цветные :).

Читателям мы пожелаем играть побольше – в игрушки разные, яркие, запоминающиеся, и конечно же, исключительно лицензионные! Читайте MTOG и будьте в курсе всего! :)





# Интервью с геймером

 **Автор:** Максим FaLLOuT\_mAn\_))) Иванов

**[MTOG]:** Привет, Jack50. Можно ли узнать твоё имя, возраст?

**[Jack50]:** Меня зовут Михаил, мне 14 лет.

**[MTOG]:** Какие сейчас увлечения в мобильной индустрии?

**[Jack50]:** Занимаюсь переводом игр, слушаю музыку - Linkin Park)

**[MTOG]:** Долго играешь?

**[Jack50]:** По 5-6 часов в день, всё зависит от игры. Стаж? Ну, наверное, года два.

**[MTOG]:** Разработчики есть любимые? Русских уважаешь?

**[Jack50]:** Любимые разработчики... Хм, ну как у всех - Gameloft, Digital Chocolate, Hands-on mobile, Fishlabs. Из отечественных - HeroCraft, NET Lizard, Qplaze, 1c wireless.

**[MTOG]:** Игры какие любишь, что предпочитаешь, RPG или Action? Да и вообще, какие самые-самые для тебя?

**[Jack50]:** Увлекаюсь рпг, стратегиями, стрелялками, ну и логикой, конечно. Из любимых игр - Rise Of Lost Empires, Stranded, Heroes Lore, Playman Extreme, Townsman 6, The Settlers, Galaxy on Fire 2.

**[MTOG]:** Какую марку телефонов предпочитаешь? Не планируешь ли что-нибудь новенькое из свежее испечённых девайсов брать? И специально для нашего дизайнера, вопрос - что выберешь, PSP или iPhone?

**[Jack50]:** Предпочитаю Sony Ericsson. Купил бы PSP т.к. ненавижу сенсорные дисплеи и после 6 часов игры на айфоне телефоном можно пользоваться ишь спустя 1 час, т.к. аккумулятор нагревается очень быстро. Да и вместо айфона у меня комп, и довольно мощный.

**[MTOG]:** Что-нибудь ждёшь из выходящих в скором времени игр?

**[Jack50]:** О, много чего. Platinum Madjong2, Zombie Infection 2, Cops.L.a.Police, Assassin's Creed 2, Castle of Magic 2, Dragon & Dracula 4.

**[MTOG]:** Спорт любишь? Как относишься к такому виду занимательно-спортивных игр вроде тех, что выходят на Wii?

**[Jack50]:** Как-то раз играл на Wii в бокс - очень реалистично. Там используется джойстик и пульт для удара в противника. Впечатляет.

**[MTOG]:** Как тебе наш журнал, есть ли какие-нибудь замечания, претензии, что-нибудь такое, что делает нас хуже по сравнению с нашими коллегами по цеху (др. журналы)? Можешь ли выделить кого-то из авторов, пожелать что-то нашим читателям?

**[Jack50]:** Ваш журнал самый лучший, конкурентов ему на данный момент нет, хочу особенно выделить Рэймана, очень талантливый человек. Желаю вашему журналу продвижения и успеха!

**[MTOG]:** Спасибо за отличное интервью, искренне желаем удачи как в реальном мире, так и игровом)

**[Jack50]:** И вам спасибо.





# SUPREME COMMANDO







 **Автор:** Сергей Fe-Se-An Федченко

**[MTOG]:** Здравствуйте, Сергей!

**[Сергей Куманев]:** Добрый день!

**[MTOG]:** Программа EMG Studio очень заинтересовала наших читателей. И поэтому, мне хотелось бы задать несколько вопросов по EMG Studio.

**[Сергей Куманев]:** Пожалуйста. Всегда рад.

**[MTOG]:** Что натолкнуло вас на идею создания программы?

**[Сергей Куманев]:** Пробовал создать мобильную игру, и понял, что в мобильных играх главным является не работа программиста, а работы художника и сценариста. Поэтому и появилась идея, заменить работу программиста программой.

**[MTOG]:** Но ведь создать “виртуального программиста” довольно сложно? Сколько времени вам потребовалось на осуществление этой идеи?

**[Сергей Куманев]:** Вообще я работаю над созданием конструктора 2 года, но не могу сказать, что идея уже осуществлена. Работа в разгаре.

**[MTOG]:** С какими трудностями Вы столкнулись, разрабатывая конструктор?

**[Сергей Куманев]:** Была главная сложность - отсутствие поддержки. Проект довольно большой, а пришлось его разрабатывать практически в одиночку, и к тому же еще постоянно выслушивать мнения про утопичность идеи и невозможность ее реализации.

**[MTOG]:** Сергей, сколько человек работает с Вами над редактором?

**[Сергей Куманев]:** Вообще разработку веду самостоятельно, но есть несколько человек, помогающих мне с тестированием и разработкой дизайна конструктора.

**[MTOG]:** В предыдущей версии EMG Studio не было возможности работать со звуком и 3D играми. В данный момент Вы занимаетесь этими недостатками?

**[Сергей Куманев]:** Ну, я бы не назвал это недостатками. Просто отсутствующие возможности. Возможность работы со звуком уже реализована. Возможность работы с 3D пока не рассматривается.

**[MTOG]:** В дальнейшем Вы планируете реализовать работу с 3D играми?

**[Сергей Куманев]:** Конечно.

**[MTOG]:** Это прекрасно! Чем будут отличаться игры, созданные с помощью EMG Studio от игр, созданных традиционным методом?

**[Сергей Куманев]:** Возможен несколько больший размер программы и меньшая скорость работы игр, так как код игр строится на основании шаблонов и является не совсем оптимизированным.

**[MTOG]:** Какие виды игр уже можно создавать на EMG Studio?

**[Сергей Куманев]:** Пока реализована возможность создавать игры типа "вид сверху" различных жанров. Сейчас разрабатывается возможность создавать игры типа "Платформер".

**[MTOG]:** А что Вы сами разрабатываете на EMG Studio?

**[Сергей Куманев]:** Впринципе, разработкой игр я не занимаюсь. Просто создаю некоторые фрагменты меню или игровых уровней, чтобы показать возможности программы.

**[MTOG]:** Скажите, когда Вы будете распространять EMG Studio?

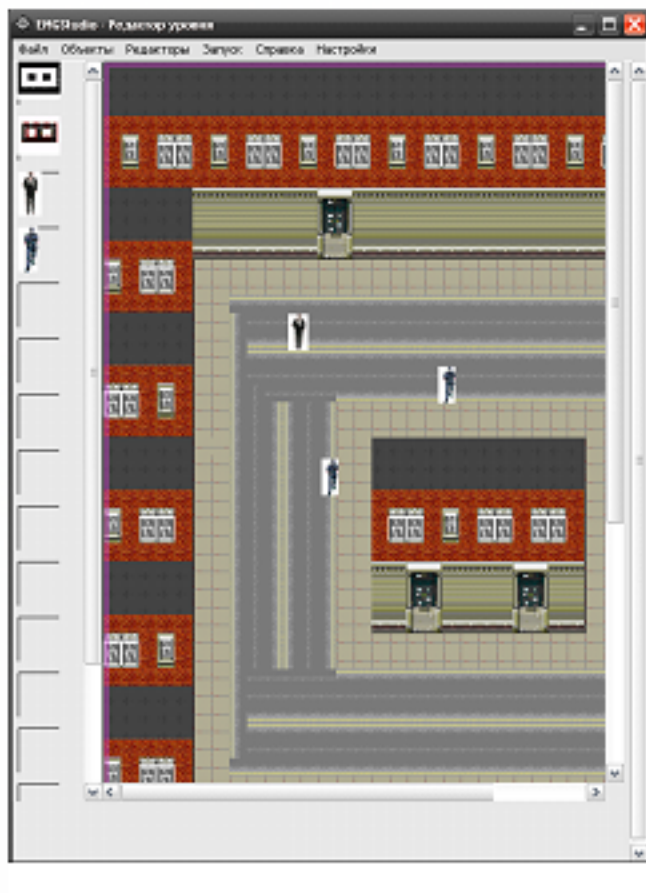
**[Сергей Куманев]:** Когда выйдет финальная версия. Пока доступна для скачивания alpha-версия конструктора.





**[МТОГ]:** Как Вы планируете распространять конструктор?

**[Сергей Куманев]:** Планируется тип распространения Shareware. В бесплатной версии будет доступна возможность создания одного полноценного уровня. При регистрации программы ограничение на количество уровней будет сниматься.



**[МТОГ]:** А за какую цену будет возможность приобретения полной версии?

**[Сергей Куманев]:** Около ста рублей.

**[МТОГ]:** И наконец, последний вопрос, немного, не по теме: Что означает Ваш ник?

**[Сергей Куманев]:** Мой ник означает мою фамилию, набранную на английской раскладке.

**[МТОГ]:** Ну что ж, наверное, всё. Огромное Вам спасибо, Сергей! От имени редакции МТОГ желаю Вам удачи и успехов в дальнейших разработках! До новых встреч!

**[Сергей Куманев]:** Спасибо! Желаю и вам творческих успехов!

**[МТОГ]:** Спасибо!

EMG Studio – это конструктор мобильных java-игр. Он очень прост в использовании. Интерфейс программы достаточно скромный, но вполне удобен и функционален. Для создания игр программирование не используется вообще – всё настраивается и включается при помощи различных вкладок и опций!



Разработка своих игр в данном конструкторе достаточно проста. Всё, что вам нужно для создания своей игры – идея и творческий потенциал.

# EMG studio





 **Автор:** Сергей Срен Серокуров

Давайте взглянем на рынок PC-игр. При ближайшем рассмотрении станет ясно, что эксклюзивы AAA-класса на нём практически отсутствуют. Основную массу составляют мультиплатформенные проекты а-ля Assassin's Creed, Bioshock и иже с ними. Даже многие indie-игры благодаря онлайн-сервисам Microsoft, Sony и Nintendo, обожались на консолях. Примером тому является недавний Braid - в Live Arcade, он появился даже раньше компьютерной версии.

Хотя, конечно, можно привести в пример Crysis. Но хочу заметить, что выпуск подобных игр - огромный риск для издателя. Казалось, у Crysis были все шансы, чтобы стать мега-бестселлером: именитые разработчики, огромный бюджет, массивная реклама. И что в итоге? Она даже не окупилась.



Основной проблемой является вовсе не специфика рынка PC-игр, а, как это ни банально, пиратство. Торренты и торговые палатки на рынке существенно срезают продажи, из-за чего разработчики сто раз подумают, прежде чем делать очередной блокбастер. Нет, конечно, консоли тоже не обошла стороной эта зараза, да вот только так называемая, «культура потребления» на этих платформах разительно отличается. Оно ведь практически только в России и странах СНГ большинство геймеров сосредоточено в компьютерном сегменте. В ряде высокоразвитых стран PC лидером не является и даже не претендует на это высокое звание. Вот и сложилась преинтерес

ная ситуация: цены на хорошую игровую машину в несколько раз больше стоимости того же XBOX 360 и, больше всего это касается нас, славян, человек, потратив немалую сумму, в душе решает, что покупать лицензионные игры (которые, к слову, тоже стоят немало) будет настоящим расточительством, буржуизмом и вообще «Я никому ничего не должен!». Что из этого получается, надеюсь всем понятно.



И как бы ни старались разработчики защитить свои детища от цепких лап любителей халявы, Java-игры тоже бессовестно воруют. В сети практически на каждом шагу можно лишиться Gameloft, Fishlabs, Herocraft очередного куска хлеба.

Всё вышесказанное мной ведёт к простой истине: оффлайн-игры становятся всё менее и менее выгодными.





Зато у онлайн-игр проблем практически нет. Пираты им не страшны, деньги, благодаря ежемесячным платам, приносят исправно. Да и огромное количество подписчиков говорит о просто нездоровом интересе к ним.

Однако я обязан заметить, что совместная игра по интернету чрезвычайно затягивает и требует на себя много времени. Но ведь у человека есть и другие насущные проблемы, не так ли? И вот здесь не отрываться от любимого занятия поможет телефон. Шутка ли? Он всегда с собой и его можно достать в любую подвернувшуюся минуту: там в метро минут 30, ещё десять в автобусе. Глядишь, и не заметил, как время пролетело.



Разработчики уже учуяли напаханное поле перспектив. **World of Dragons, Третий Мир, Anrufan Online**, культовый в славянской среде **АОН Online, Illodemiur, Tibia** и ещё десяток менее известных игр. Современные технологии уже позволяют даже большинству бюджетных телефонов без особого напряжения запускать подобные развлечения. К тому же, развитие сетей третьего поколения, и как следствие оно, высокоскоростного и доступного интернета, отнюдь не тормозят прогресс в этом направлении.



Кстати, о вышеупомянутых мной приставках. Если кто-то решил, что игры на них сплошь и рядом оффлайновые, то хочу вам кое-что объяснить. На консолях наращивают «иной» онлайн - кооператив. Подобный вид совместной игры интегрировался сегодня практически во все жанры. Даже оплот консерватизма EA внедрила его в **Red Alert 3**, а это что-то да значит. Возможен и такой вариант развития. Ведь многие считают **WOW, Lineage** и им подобных тупым и бессюжетным развлечением для какого-нибудь Отаку( в простонародье – человек, который тратит всё своё свободное время на то или иное действие).

Естественно, я не берусь утверждать, что за сетевыми развлечениями будущее. Остались ведь на земле места где люди про них даже слышать не хотят или, о ужас, даже не имеют интернета как такового. Но по моему скромному мнению они будут занимать гораздо больше места в умах геймеров, чем занимают сейчас. И телефон сыграет в этом не последнюю роль.



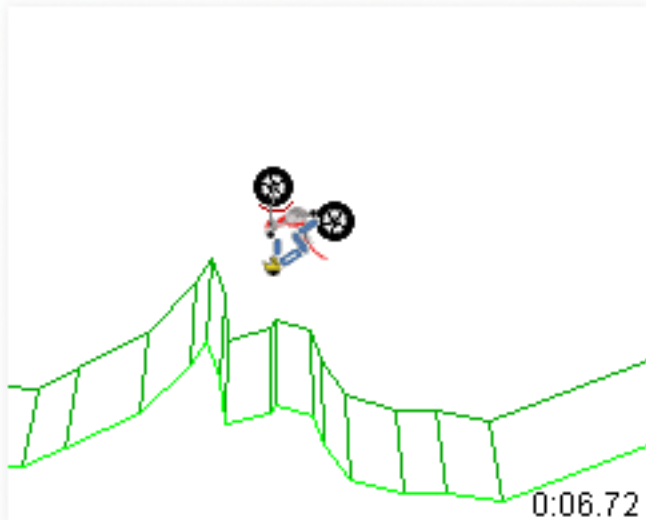


Автор: Антон TosH Седов

О том, как сделать уровень для Java игры **Gravity Defied**, мы рассказывали в предыдущем номере. Сегодня мы научимся сохранять треки, а затем импортировать их в игру.

Создадим ещё примерно 8 треков способом, описанным в предыдущем номере журнала, и распределим их по уровням сложности. Затем сохраним созданные нами треки, нажав Файл-Сохранить (вы можете выбрать директорию для сохранения).

Кстати, если вы отправите созданные вами уровни на E-mail, указанные сверху программы, то ваши уровни могут быть выложены на сайте [gdmobs.alibom.net](http://gdmobs.alibom.net).



### Импортируем треки.

Чтобы добавить уровни в игру, распаковываем оригинальную версию **Gravity Defied** архиватором WinRar или меняем формат игры jar на формат архива rar.

Затем открываем ту директорию, куда вы сохранили треки, находим их и копируем в распакованную игру. Закрываем архив, если вы меняли формат игры, то ставим обратно jar.

### Проверяем.

Теперь мы можем проверить созданные нами уровни двумя способами:

1. Скачайте Эмулятор J2ME. Проще говоря, это программа, которая запускается на компьютере и имитирует работу мобильного телефона. Напри-

мер, Sjboy Emulator. После установки эмулятора на компьютер откроем с помощью него созданную нами **Gravity Defied**.

2. С помощью USB или Bluetooth предайте игру на мобильный телефон и запустите её непосредственно там.

### Что делать, если не пошла игра?

В частых случаях такое бывает, если создано меньше 6 треков, поэтому самое оптимальное - создавать по 5 треков в каждом уровне сложности (если вы новичок), а с опытом можно будет замахнуться на такие числа, как 10 или 15.

Если же у вас всё запустилось, то желательно сначала самому пройти игру, а уж потом выкладывать её в глобальную сеть. Кстати, некоторые авторские моды получили большое распространение по Интернету.

*P.S. В завершении статьи скажу вам, что если у вас не получается создать уровень с первого раза, то расстраиваться не стоит – лично у меня хороший мод получился с 3 раза. Главное – труд, без которого, как говорится, не выловить и рыбу из пруда.*

### Внимание!

Уважаемые читатели, если у вас возникли какие-то вопросы по моддингу игр или по данной статье - пишите на [pochta@mtog.ru](mailto:pochta@mtog.ru) или же на наш официальный форум в соответствующую тему <http://www.mtog.ru/ipb/>. Также будем рады написать статью о предложенной вами теме (если она, конечно имеет отношение к моддингу и наши авторы в силах вам помочь)







Автор: Иван FAQ Пятоволенко

Прежде всего, вам стоит немного ознакомиться с распространением мобильных игр и программ (приложений). Система здесь проста и особого внимания учёту продаж вашего приложения не требует. Вы даёте созданное вами приложение фирме распространителей, они рекламируют его (иногда, за небольшую плату) и вам остаётся только ждать прибыли. Вы указываете цену вашему приложению за одну проданную копию (как правило, от 1.50\$ до 5\$). За игру, стоимостью в 2\$ вы получите 30-50 центов (в зависимости от торга и жадности издателя). Приведу пару примеров крупных издателей: "Playfon", "Infon", "Playmobile" и др.

Теперь, когда вы ознакомились с приблизительными ценами, пора узнать и о способах распространения. Во первых, издательство мобильных игр и программ происходит двумя путями: через war сайты или через sms-сервис специализированных издательств, которые внимательно отслеживают распространение вашего приложения ведут весь учёт, в общем, делают всё кропотливую черновую работу за вас, ну а вам только, как уже говорил, остается получать прибыль. Как правило, все солидные компании заботливо относятся к своим клиентам и если что пошло не в то русло, вы можете обратиться в службу поддержки издателя.

Предположим, один из издателей уже распространяет ваше приложение, но один нехороший человек загрузил его с мобильного устройства на компьютер и раздаёт его через интернет бесплатно. Конечно же, вы потеряете большую часть драгоценных покупателей а значит, и большую часть прибыли (до 60%). Что тогда? В таких случаях вы должны ставить на программу регистрационный код (для примера можно взять игру "Танчики"). Вы распространяете бесплатную версию (с урезанными возможностями), но для её активации надо отправить сообщение которое стоит определённую сумму денег. Но что будет если какой-нибудь умник разворошит ваш программный код и сотрёт все данные с активацией? Опять игра будет бесплатно раздаваться и естественно, никто не захочет покупать игру (кроме Американ-

цев), ведь существует бесплатная версия. Опять тупик.

Но для таких случаев существует обфускация. Что же это такое? Так вот обфускация это - приведение исходного текста или исполняемого кода программы к виду, сохраняющему ее функциональность, но затрудняющему анализ, понимание алгоритмов работы и модификацию при декомпиляции. Есть два вида обфускации и самая популярная – символьная. Этот вид обфускации меняет имена переменных, методов, названий классов, полей и прочего на нечитаемые строки кода. Для примера возьмём метод `GetRassword()`. После обфускации он будет выглядеть довольно-таки непонятно: `LK23gfcasjJKNKjh()`. Однако многие декомпиляторы уже справились с этим и потому приходится использовать второй метод обфускации. Второй метод переименовывает поля, классы, методы и прочее в однобуквенные имена.

Что бы создать приложение с обфускацией в программе WTK надо выбрать не привычную кнопку «Create Project» а «Create obfuscate project» и сразу же после компиляции ваш исходный код приложения будет изменён до неузнаваемости. Кстати, возврат в нормальное состояние исходного кода (если кому-нибудь захочется взломать приложение) стоит не одну сотню долларов.

Но существуют и недостатки данного метода шифрования исходного кода. Теряется гибкость кода и если программа слишком сложная, приложение может подтормаживать или даже, из-за ошибок в самом обфускаторе, не запуститься не на эмуляторе ни на телефонном устройстве. Перед обфускацией приложения сохраняйте запасной исходный код без обфускации, если вы предпочитаете продолжать разработку над программой или что либо иное.

Существуют специальные средства обфускации для java кроме стандартного, встроенного в WTK. Приведу их примеры: ProGuard, yGuard и JShrink. Их немного, но этого вполне достаточно. Удачного вам распространения ваших приложений и теперь вы можете быть более уверенным, что ваше приложение никто не взломает.



## Тени Египта 3D

В пункте меню „об игре“ введите:

#85 - неуязвимость, всё оружие

#25 - открыть все локации



## Guitar Rock Tour 2

Чит-режим - в главном меню наберите 1973\*



## Nitro Street Racing 2

Для того, чтобы открыть всё, нажмите в главном меню 1379#



## Get Rich Or Die Tryin

Совет: Как стать лучшим рэппером. Лучший способ - не только петь песни и зарабатывать на них, но и воевать с другими рэпперами (Рекомендую Slo Mo, Dangerous и E-Dog) Для этого нужно их критиковать, или побеждать в рэп - батлах.

Разблокировать темы для песен: Авторитет - несколько раз должна арестовать полиция. Любовь - нужно получить хорошую известность, а потом в клубе выбрать "Найти женщину", затем выбрать "Флиртовать". Если всё получится, тема станет доступной. Светская жизнь - нужно, чтобы одна песня попала на первое место в чартах. Жизнь и смерть - рэппер должен один раз ранить игрока (Т.е. нужно проиграть перестрелку)

Разблокировать стили: Для этого нужно посещать клубы, и когда появится пункт "Узнать, кто ди-джей", нужно выбрать пункт.

Разблокировать студии: Для этого нужно быть в хороших отношениях с некоторыми рэпперами (У меня это были Scottie-D и The Reason.) Нужно постоянно нажимать пункт "Разговаривать", и потом они позволят вам записывать песни на более хорошей студии.

-Дмитрий Исаев



## Blades & Magic

Зайдите в раздел «об игре» (about) и введите 24328. Должно появиться сообщение о том, что чит активирован. Теперь, при борьбе с противником нажмите \* или # и 1 и бой будет выигран!



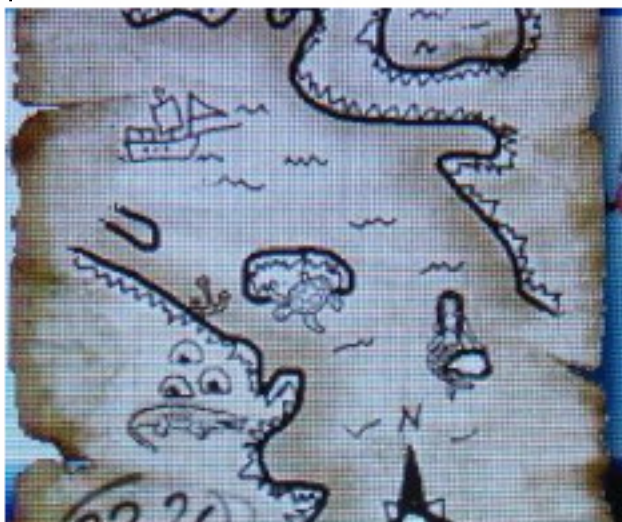


Автор: Irviin

## Поиск секретного рабочего Fish Finder'a

Общие данные: Для того, чтобы найти этот секретный предмет в игре нам нужно: 11 level в Косте Рике (для возможности путешествия по всем локациям), по одной карте с каждой локации, секретное послание из Таиланда, и, чтоб не мучиться, GPS в Таиланде.

1. Итак, мы в Коста Рике. Для начала, найдем Old Map Part 1. Для этого, грузимся в любом квадрате локации, забрасываем удочку и ведем по поверхности. Может получится не сразу, наберитесь терпения. Выглядит она так:



2. Отлично, карта выловлена, теперь нам нужно получить 9 level. Думаю как поднимать уровень вы все знаете. 9 level – наша путевка на Аляску.

3. На Аляске проделываем все тоже самое, что и в Косте Рике, т.е. грузимся и ловим Old Map Part 2. Выглядит она так:



4. Замечательно, поймали карту, возвращаемся в Коста Рикку. Поднимаем level до 10 – билет для полета в Шотландию.

5. В Шотландии делаем тоже самое что и в Аляске и Коста Рике, - вылавливаем Old Map Part 2



6. Возвращаемся в Коста Рикку, добиваем level до 11. Теперь наша дорога лежит в Таиланд. Там сходятся все пути.

7. Итак, нам осталась последняя Old Map Part 1. Ловиться так же, в любом месте локации, нужно только набраться терпения. Сама карта:

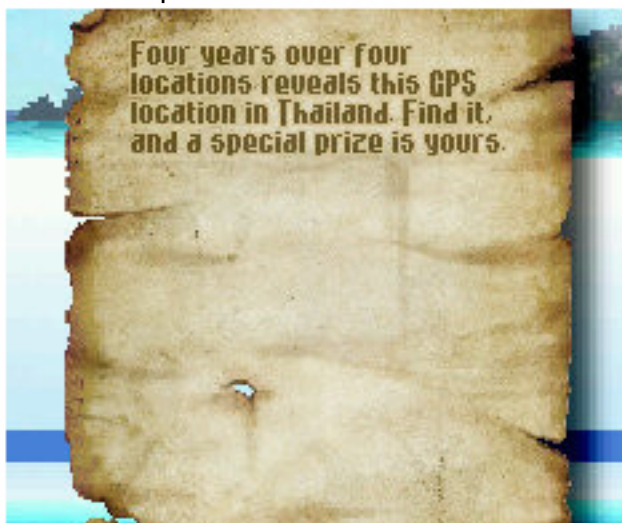


8. Отлично, мы собрали все карты. Если вы внимательно на них посмотреть, можно увидеть цифры: "??,0?"; "0,??"; "7?,??"; "??,?0". Наверно вы уже догадались, что это координаты. Но они нам не помогут без секретного послания в бутылке. Находится оно в Таиланде, так что лететь нам никуда не надо.





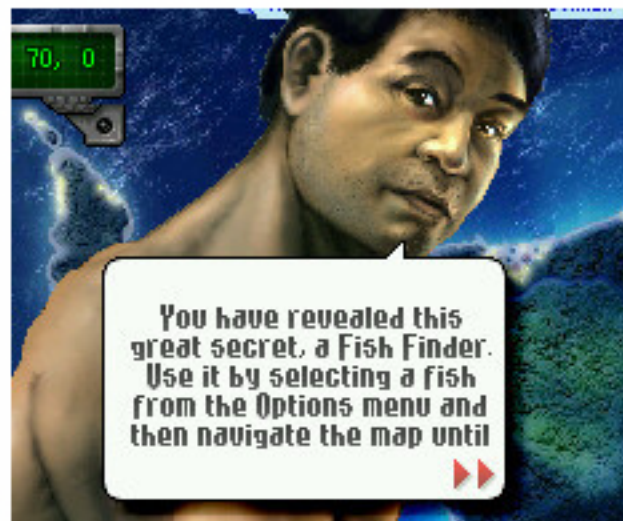
9. Ловим это секретное послание. Процедура ничем не отличается от того как мы ловили все части Old Map.



10. Для того, чтобы без проблем найти координаты, рекомендую сделать квест на GPS-девайс в Таиланде, благо, это недолго, заняло у меня порядка 30 минут. На всякий случай прилагаю скриншот, как можно заехать на эти координаты без GPS девайса (ориентируемся надвоеточие между XP и его числом). Как встали на это двоеточие, загоняем свой катер, так чтоб он исчез в панели HUD`а,желательнопо максимуму, но делаем это очень аккуратно. Должно получиться так:



11. Как только мы приехали на эти координаты и нажали кнопку рыбалки ( по умолчанию 5), вылезет Тайский Парень в Майке, скажет нам что мы нашли секрет + дадут 50 n-gage points.



12. Вот и все, этот девайс нам значительно облегчит жизнь и сохранит время по поиску рыбы. Когда мы его получили, у нас появляется новая строчка в меню Pocket: Fish Finder. Нажимаем ее, у нас открывается Бестиарий. Выбираем любую строчку, даже ту, где ????. Девайс начинает мигать красным огоньком. Работает он по принципу детской игры «Холодно, теплее, горячо». Чем ближе мы к месту обитания предмета\рыбы, тем он сильнее мигает. Как только загорается и НЕ мигает зеленый огонек – мы на месте. Удачной ловли.

Добавлю:

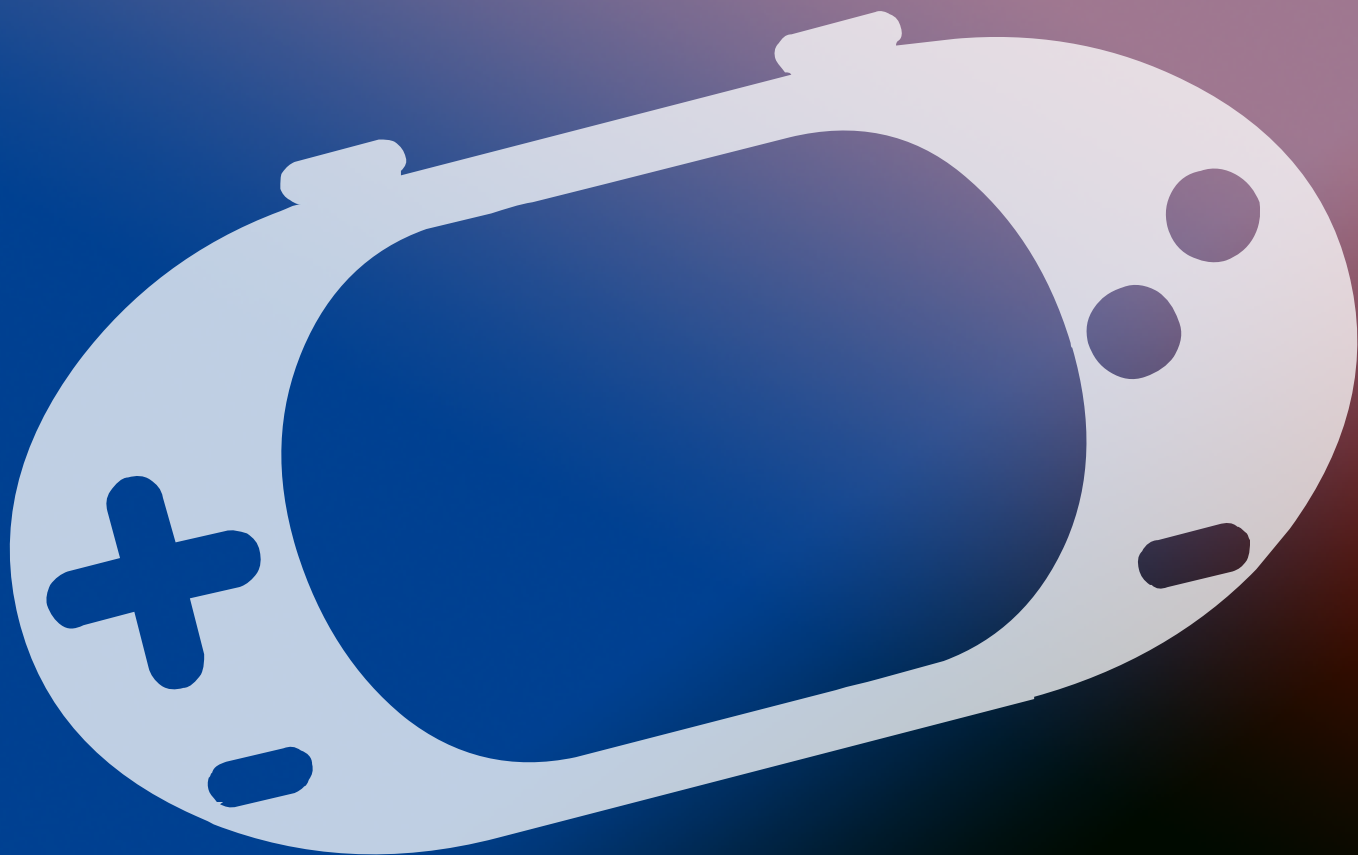
- 9 level – 15. 000 exp
- 10 level – 20. 000 exp
- 11 level – 30. 000 exp

И последнее замечание:

Если нет ВСЕХ 4-х карт и этого секретного послания, даже не пытайтесь заехать на эти координаты. Ничего не выйдет. Так же как и ловить секретное послание при отсутствии хотя бы одной карты. Но если делать по порядку, то все получится







## ИСТОРИЯ МТОГ

Авторы: Алексей )rayman( Савочкин, Егор YourDestiny Толстой, Максим FaLLOuT\_mAn\_))) Иванов

Кто-то думает, что наш журнал зародился в феврале, когда и вышел первый выпуск, кто-то думает, что это было примерно год назад, когда люди с alibom`а начинают писать рецензии на игры. К сожалению, ни одна из версий не правильная. История МТОГ начинается довольно давно. Не помню точно как это было... да и не могу я этого помнить – не было тогда меня в этой команде. Да и команды-то тоже не было. Давайте попробуем разобраться, что к чему.

**2003г.** На улице стоял тёплый июньский вечер. Какая-то девушка шла из магазина и несла в своём загадочном пакете какую-то вещь. Вдруг ударила молния, и, испугавшись внезапного, резкого звука, случайно кинула взгляд назад. Она увидела маленького, 12-ти летнего мальчика. Он потянул руку в карман. Девушка довольно сильно испугалась, но малчик достал свой телефон и зашёл на сайт google. Там он ввёл "игры для сименс бесплатно". Таким образом ему удалось наткнуться на сайт msiemens, где он, после страшного флуда, тучи предов и банов стал модером. (уже после этого случая он почувствовал себя богом) Вы спросите, кто же этот загадочный мальчик, а я отвечу – наш первый, великий и ужасный главный редактор-графоман, страдающий манией величия, Егор YourDestiny Толстой. На msiemens ему удалось познакомиться с Александром, который в данный момент и создал всю красоту журнала. Они, вместе с другими юзерами сколотили команду по созданию модов к играм, которую, не долго думая, назвали не коротко, но ясно - Java Mods Team. Потом им пришлось «отпихнуть» главного и работать без него, наплевав на пресловутое мнение других, мол, хвосту без головы не жить. Но они оказались ещё теми ленивцами, и именно из-за них и распался msiemens. В ближайшие года та же история повторялась абсолютно со всеми сайтами, где побывал Егор, его словно преследовало проклятие небес – едва он успевал кликать на кнопку регистрация, как сайт мгновенно испытывал перегрузку сервера или на главной появлялись новости об уходе/суициде/смене ориентации/ампутации рук у главного админа, и Егор, грустно шмыгая носом, устало возвращался на порносайты, где администраторам вышеприведённые причины не мешали вовсе, а лишь наоборот приносили раскрутку и возвышение в топах. Именно с тех пор Егора приветствовали все порномагнаты, давая ссылки на закрытые сайты...

**2007г.** Егор вместе с BlackFan`ом после долгой болтовни в асе решают создать свой собственный сайт о мобилах, с блекджем и шлюхами. BlackFan заставил Егора придумать название данному сайту и тому просто не оставалось ничего делать, как назвать его великолепным и благозвучным словом – алибом, которое несёт в себе тайную магию древних египтян из области

эротики спаривания божественных кошек Фараона (если прочитать задом наперёд то получится – мобила, нечто подобное и кричали те самые кошки при достижении высшей точки удовольствия). Итак, подняли они с ним их связи, созвали джаббер конференцию очень умных людей, но, как оказалось, умных было не так много, как хотелось бы. Нашли хоббита, который дал домен и место под сайт и движок поставил. (А в дальнейшем помог и с сайтом журнала). Но человек, который шарил в пхп куда-то пропал. (до сих пор не можем найти) Тем временем Егор пытался занять себя чем-то, а alibom, при помощи некоторых заклинаний, успешно восстал из мёртвых. Собственно, заклинал всё SlaDER. (если бы не он, возможно, и не было бы alibom`а). После того, как Егор понимает, что он больше ни на что не годен, он возвращается в старую компанию. И вдруг он вспоминает, что когда его голова не была забита дурными мыслями, он хотел сделать журнал о мобильных играх. Он предлагал это на msiemens, на конференции, хотел предложить и на alibom. Но кто-то его опередил и создал тему с похожей задумкой. Этот «кто-то» - оказался Максом FaLLOuT\_mAn\_))) Ивановым. Прочитав тему, Егор решает бросить учёбу и всерьёз заняться журналом. Он начал продумывать концепцию журнала, собирать вокруг себя команду, в которой, кстати, был я – Алексей )rauman( Савочкин. Статьи активно писались, но сил не хватало. И идея журнала снова была отложена до лучших времён... Таким образом, учёба была заброшена, работы теперь у нас не было, вот и приходилось перекантовываться на разных сайтах. Но дабы заработать на хлеб, нам приходилось заниматься проектами, масштаб которых был куда менее скромнен. Кто-то создавал программу с читами для java-игр, кто-то, собственно, эти игры и переводил, а кто-то создавал сайты, на которых было много всего интересного. Ни много, ни мало, так и прошло около 2 лет...

**2009г.** Нормальные люди встречают новый год, а мы... а мы уже встретили и спим. Перейдём на пару дней вперёд. Из-за большой силы воли Егора и малого количества алкоголя в холодильниках и барах города Рузы, он решается снова начать делать журнал. Тут, Максим Иванов удачно предлагает идею названия журнала «More Then Only Game». А ведь до этого мы собирались



назвать журнал Alibom Gamer... Благодаря великолепным знаниям английского языка, Егор изменяет название на более правильное - «More Than One Game». Работать приходилось и день и ночь, а мы всё равно не успевали и чуть было снова не забросили журнал, как на помощь пришёл великий Александр. Он таки помог выпустить журнал в свет, за что мы все ему очень благодарны. Большую часть в развитии журнала сыграл Александр Петрусь, благодаря которому прямо в первом выпуске журнала появился наисвежайший эксклюзив. Благодаря ему же мы знакомимся и с замечательной фирмой HeroCraft, нашими большими друзьями, которая также активно снабжает нас своими громкими релизами задолго до официального анонса.

**24 марта 2009г.** Появляется второй выпуск журнала, в котором переделано абсолютно всё, начиная от обложки и кончая шаблонами для рецензий, интервью и т.д. Да и сам выпуск прилично разостал в количестве интересных статей и информации, что, конечно, привлекло ещё большее внимание разработчиков к нам - на этот раз мы подружались с не менее хорошими нашими знакомыми - QPlaze, которые снова снабжат нас эксклюзивом - великолепнейшим тиром Nanowarrior. На форумах 99% всех комментариев – положительные, и видя это, Егор просто не выдерживает и начинает купаться в лучах славы, и спустя секунд 10 – перестаёт, ведь он понимает, что пора начинать работу над новым номером...

**24 апреля 2009г.** В свет выходит третий выпуск нашего журнала. У нас появляются настоящие читатели... им нравится наш журнал, и это придаёт нам ещё больше сил для работы. В третьем номере нам удалось вывести обложку на совершенно новый уровень. (целый день для этого набирали EXP). Однако «инфы» получилось очень мало.

**26 мая 2009г.** Выходит 4 выпуск, который, по моему мнению, совершает революцию. Во первых, нам наконец-то удалось собрать большое количество статей. Во-вторых, нам удалось наладить контакт с ещё двумя известными фирмами – Gear Games и Netsoftware. Благодаря Gear Games, кстати, скачивание нашего журнала возросло во много раз. Хочется также отметить, что в последняя время стало появляется достаточно много журналов-клонов (не, ну прям Звёздные Войны:

Атака Клонов). Однако, я надеюсь пользователи смогут выбрать из большой кучи именно их журнал, который им нравится.

**26 июня 2009г.** А вот и 5 номер. Номер получился очень сильным со стилистической точки зрения. Оно и понятно, ведь Александру подчас приходилось выключать «Prototype» и создавать шедевры для журнала. Важным событием для нас стало появление правщицы – Юлии Акимовой. Благодаря ей – 5 номер содержит самое маленькое количество ошибок и её миленькое личико в почте, на которую теперь отвечает гллавред и сама правщица, забавно кокетничая и изображая ангелочка с винтовкой, стреляющим лягушек по болотам.

**13 июля 2009г.** Наш журнал покидает наш любимый главный редактор Егор YourDestiny Толстой и вместо себя назначает на столь ответственный пост Максима FaLLOuT\_mAn\_))) Иванова, который положив руку на распечатанную обложку шестого выпуска МТОГ торжественно клянётся поменьше играть в PSP и хоть на день отвлечься на развитие журнала.

И вот сейчас вы, открыв свой Adobe Reader или запустив приложение на мобильном телефоне, читаете 6-ой, юбилейный номер. Мы постарались сделать его самым ярким и запоминающимся.

Дальнейшая история МТОГ`а будет зависеть только от вас, дорогие читатели! А пока могу сказать, что развитию нашего журнала помог... Его.... т.е. помогла судьба.





 **Егор Толстой**

1. Erop YourDestiny Толстой
2. 17 лет
3. IT, геокэшинг, техноген, спорт, девушки
4. Aces of the Luftwaffe, Snowball Fight, Zenonia, Resident Evil: Degeneration, High Speed 3D
5. Полная история моего «попадания» в журнал изложена в отдельной статье. Милости просим.
6. Никогда не забывайте, что между мобильными и консольными/ПК играми всегда был, есть и будет существовать огромный разрыв, поэтому не стоит судить и те, и другие одними мерками.

1. Максим FaLLOuT\_mAn\_))) Иванов

2. 15 лет

3. Увлекаюсь, конечно, играми на портативных приставках вроде своей любимой PSP. Каким бы журналистом я был если бы то, чем занимаюсь мне не нравилось - естественно, основная моя деятельность теперь проходит в роли главного редактора MTOG, того журнала, в который мы все вкладываем душу. Занимаюсь написанием рассказов, книг, сценариев для игр, увлекаюсь MSингом, некоторые мои трэки можно услышать на баттле SEClub.ORG. Любимая музыка - русский хип-хоп, сделанный с душой + баттовый щит.

4. Аллоды, Darkest Fear 2, Doom RPG, Wolfenstein RPG, Zombie Infection

5. Я наряду с Алёшкой и Егоркой являюсь одним из основателей MTOG, то есть работаю в журнале с самого первого номера, хотя в нём по недосмотру нашего дизайнера-кроликовода Алексея статей моих не оказалось, именно с этого и началось моё над ним подстёбывание в рамках журнала. Подробнее можете прочитать в Истории самого журнала.

6. Желаю найти себя в этом странном мире, при чём найти именно то, что будет помогать жить. "Когда человек теряет всё, он уходит в творчество"(с) Вот так вот...

 **Максим Иванов**







 **Алексей Савочкин**

1. Алексей rayman( Савочкин
2. 16 лет
3. Увлекаюсь работой в Adobe PhotoShop. Начи-  
нал с простых надписей, а теперь люблю посидеть  
и поколдовать над фотографиями. Однако  
последние 6 месяцев оформляю журнал. Ещё  
одно из увлечений - программирование. Уже как  
год отходил на подготовительные курсы. В 2020г.  
Ждите игру. Ну и, конечно, очень люблю слушать  
музыку.
4. Might and Magic 1/2, Guitar Hero III, Galaxy on  
Fire, BioShock 2D, High Speed 3D, Gish
5. Просто-напросто решил помочь с оформлени-  
ем журнала до тех пор, пока не найдём хорошего  
дизайнера. Мы его нашли, а я всё равно остался.  
Теперь вот и статьи пиши и их оформляю.
6. Читайте MTOG и помогайте его развитию!

 **Албул Александр**



1. Албул \_-'||\_ Александр
2. 15
3. Слушать экспериментальную электронику  
(брейккор, IDM, нойз), работать в иллюстраторе,  
продавать нарисованное.
4. Gish, GoF 2, Stranded 1/2, High Speed 3D.
5. См. историю журнала
6. Всего-всего, ну как обычно. И игр хороших.





 **Роман Савин**

1. Александр Элек3х Грачёв

2. 14 лет

3. Мои политические взгляды, так же как и религиозные, просты: индифферентные с неким оттенком монархических в первом случае. У меня всего две шизы: Акунин и мороженое, больше похвастаться нечем... Кроме того, я вообще много читаю и частенько в сложном выборе между «читать» и «играть» я выберу именно первое.

4. Gish, Zombie Infection, Galaxy on Fire 2, Aces of the Luftwaffe 2, Nitro Street Racing 3D.

5. В MTOG я попал с alibom.net. Так как понравился второй номер, решил остаться – почитать. В этот момент из-за некоторых обстоятельств на другом, не менее дорогом мне сайте, необходимо было писать много новых обзоров – чем я и занялся. Вторую или третью статью решил послать в MTOG... На удивление, приняли. Вот с тех пор я и здесь...

6. Хочется пожелать удачи, терпения и любви к смерти (просто написать здоровья было бы не оригинально), всё остальное и само придёт...

1. Роман AleriF Савин

2. 16 лет

3. Увлекаюсь, естественно играми и игровой индустрией, рисованием. Ну и, конечно, выпить, закусить и так далее.

4. Worms World Party, Dance Fabulous, K-Rally, Super Miners, Reset Generation и Hooked On: Creatures of the Deep.

5. В MTOG попал после того как один из юзеров на моем сайте (Next-Gage.ru) написал, что он с кем-то собирается делать журнал про мобильные игры. Я заинтересовался, списался с Егором и остальными и присоединился к команде. В Photoshop работать не умел особо, а помогать с дизайном хотелось, поэтому я делал оформление сайта, а также второй номер MTOG во flash. На данный момент дизайном не занимаюсь, да и статьи особо не пишу, так занят парой других проектов, но скоро надеюсь вернуться к активной деятельности для MTOG.

6. Читателям могу пожелать оставаться с MTOG и активно участвовать в его развитии. Что-то не нравится? Напишите об этом и мы постараемся что-то сделать.

 **Александр Грачёв**







 **Юлия Акимова**

1. Юлия Игоревна Акимова
2. 16 лет
3. Танцы, музыка, журналистика, стрельба по лягушкам
4. Guitar Rock Tour, Quadra Pop, Tetris, Fluid, NFS: Undercover
5. С главным редактором, Егором, знакома уже довольно давно, вот он-то меня и позвал в журнал. Сначала долго сомневалась, ведь не имею особенного опыта в сфере мобильных игр, но все же согласилась. И пока что довольна своим решением =)
6. Оставайтесь всегда самими собой, не забывайте ни на минуту, что помимо виртуального мира есть еще и реальный, который тоже требует к себе ну очень много внимания!

1. Дмитрий kozosvin Паламарчук
2. 15 лет
3. Современные технологии, документалистика, фантастика, современная литература, военная техника, электронная музыка.
4. Reset Generation, Worms World Party, High Speed 3D, Galaxy On Fire 2, ONE.
5. Друзья мне показали игру Gravity Defied. Мне она сразу же понравилась. Я нашёл один из самых первых модов от X-zeu. Прошло немного времени, и я нашёл редактор трасс, а также попал на [gdmods.alibom.net](http://gdmods.alibom.net). Посидев на их форуме, участвовал в различных обсуждениях. Через некоторое время, а точнее в Сентябре 2007-го года, форум закрыли и перенесли на [alibom.net](http://alibom.net). Я там вообще не участвовал в обсуждениях. Просидев там чуть больше года, я решил по приколу выложить все игры N-Gage. И вскоре я начал вливаться в комьюнити сайта и стал полноценным юзером, а потом уже и модератором. В Декабре 2008-го года я увидел на форуме сообщение о наборе журналистов для создаваемого первого российского игрового журнала по мобильным играм. И написал свою первую статью для МТОГ - "Asphalt 2 vs Asphalt 3". И вот я с вами.
6. Желаю всем успеха и побольше хороших мобильных игр :-)

 **Дмитрий Паламарчук**





**Сергей Федченко**

1. Сергей Fe-Se-An Федченко
2. 14 лет
3. Моддинг, литература, спорт, игры.
4. HighSpeed 3D, Doom RPG, Zombie Infection, Gish, Deep 3D.
5. История, как попал в МТОГ: Занимаюсь моддингом на J2me. Благодаря этому увлечению я и попал в МТОГ.
6. Играйте, но не заигрывайтесь! А главное, читайте МТОГ!

1. Александр Wehrwolf Куликов

2. 19 лет

3. Интересуюсь историей Второй мировой, люблю пить пиво с друзьями, ранее занимался боксом, прохожу на смарте Java-игры, Symbian, N-Gage 2.0, а через эмулятор - с портативной приставки GBA, из музыки предпочитаю рок. Из фильмов предпочитаю ужастики и комедии, почитаваю фэнтези русских авторов. Счастливый владелец Nokia N82.

4. The One, Baldur's Gate: Dark Alliance, Иллодемиур, Assassin's Creed (Symbian-версия), Аллоды.

5. В начале мая искал на форумах ява-проги, натолкнулся на надпись МТОГ, после прочтения 3 номеров решил испытать удачу. Мою статью об Иллодемиуре опубликовали. Сейчас пишу еще несколько, при этом стараюсь улучшать свой стиль.

6. Хочу пожелать нашим читателям: не стоит брезговать играми на мобилке, ведь на студенческой паре/школьном уроке/в вагоне поезда бывает так скучно! А компьютер на пару не принести :( Читайте наш журнал, присылайте свои статьи, адрес [mak@mtog.ru](mailto:mak@mtog.ru), авось и вам повезет! Адюос!

**Александр Куликов**







**Михаил Постников**

1. Михаил MIXer Постников
2. 14 лет
3. Катаюсь на скейте и сноуборде, играю на гитаре, электрогитаре и бас гитаре
4. Hero Lore, Третий Мир, Playman Extreme Running, Get Rich or Die Trying, Gangstar - Crime in the City
5. В 2007 году я лазил по интернету в поиске статей о мобильных играх, и наткнувшись на один сайт, я начал писать статьи для, но все хорошее когда-нибудь кончается и этот сайт закрылся. Один из друзей админа того сайта был SnakePro и он предложил мне писать для него статьи. Там я познакомился с )rauman('ом. В августе 2007 начали подумывать о создании Zone of Alienation, но как раз тогда я решил заняться созданием своего сайт. Он просуществовал 2 месяца и накопил свыше 20 статей, но к сожалению все они безвозвратно утеряны на моем погибшем n-gageQD. Позже Я решил создать мобильный ява журнал на основе смс бокса про мобильные игры, но увидел конкурентов с которыми бесполезно было соревноваться за аудиторию. Когда я увидел, что зам.глав.ред. там )rauman(, я попросился в команду журналистов и после первой пробной статьи меня взяли в MTOG и теперь на протяжении 3 месяцев Вы можете видеть мои статьи в нем)))
6. Не сильно увлекайтесь играми, есть дела и поважнее.

1. Сергей RAMMSerZh Бойко

2. 16 лет

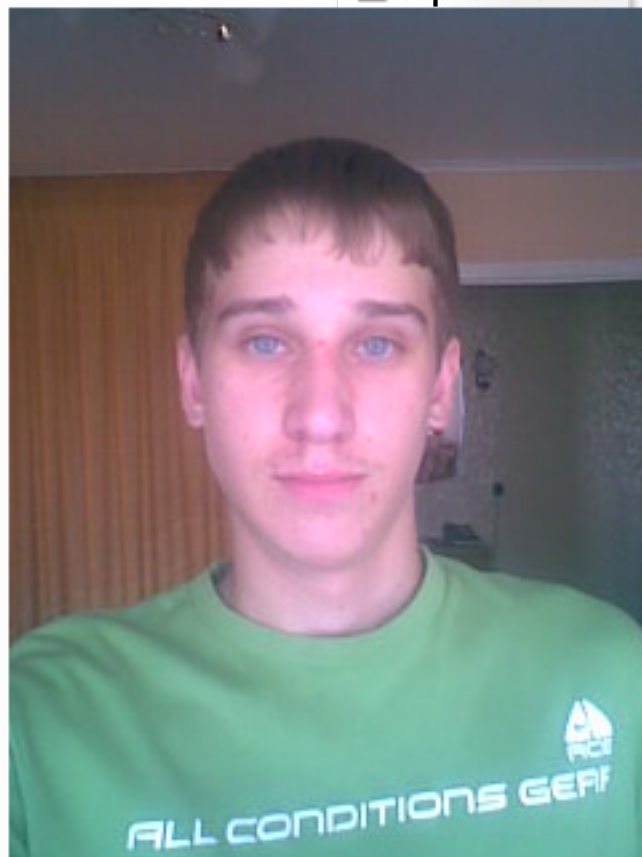
3. Футбол (болельщик ФК "ШАХТЕР" Донецк), мобильные игры, телефоны, музыка (Rammstein, Emigrate, Puhdys, Elvis Presley, Queen)

4. Deep 3D, Galaxy on Fire 2; Rally Master Pro; Gish; Real Football.

5. Неожиданно обнаружил 2 выпуск журнала. В нём я нашел много интересного для себя, поэтому сама идея мне понравилась. После чего начал регулярно качать каждый выпуск, а после 4 выпуска решил и сам чего-нибудь написать, свой выбор остановил на игре Deer. Возился с ней долго, хотел было уже бросить, но, собрав все силы в кулак, дописал все-таки её. Далее отправил главреду и..к моему удивлению её приняли! После чего написал еще парочку. Отныне я решил писать в каждый номер по одной причине: Мне это нравится!

6. Желаю побед как в реальном мире, так и в виртуальном! Играйте и побеждайте! MTOG - Connecting People!

**Сергей Бойко**



**FaLLOuT\_mAn\_))):**

Ну вот и дошло, друзья мои, до самого-самого интересного - моей первой почты. Злая судьбина, видимо, учуяв отличную возможность испортить мне праздник жизни и оставить с Юлей в интимной едине для ответов на присланные вами вопросы, внезапно увеза её на моря, бросив меня одного-одинёшеньку на проверку статей наших авторов и разборку почты. Смирившись со злым роком одиночества, я удаляюсь в тёмный чулан где мы отвечаем на письма, выключаю свет, достаю фонарик и вдруг понимаю... Здесь кто-то есть, кроме меня. Боже, это же...

**)rayman(:**

Дааа! Это я! И мне плевать, что ты об этом думаешь, но в этом номере я отвечаю на вопросы вместе с тобой!

**FaLLOuT\_mAn\_))):**

Можно просьбу?

**)rayman(:**

Эм...Ну да.

**FaLLOuT\_mAn\_))):**

Хватит болтать, и отвечай уже на первое письмо!

**1. Будет ли компания Fishlabs продолжать знаменитые гонки RallyMasterPro или собираются они выпустить вообще что-то из жанра гонок?**

**)rayman(:**

На данный момент сложно говорить будет ли FishLabs вообще что-то в ближайшее время выпустить на java, ведь на данный момент они разрабатывают игры на iPhone, а также портируют свои лучшие хиты на N-Gage 2. Поэтому нам придётся достаточно долго ждать от них какой-то стоящей игры.

**FaLLOuT\_mAn\_))):**

Кстати, из непроверенных источников - на вопрос одного из русских пользователей немцы ответили полнейшим недоумением, мол, а кто вам вообще такое сказал, что игр на яву мы больше делать не будем? Весьма странно, друзья мои.

**2. Почему EA Games не делает LOTR (The Lord of the Rings) на мобильные телефоны (в частности на платформу j2me)? Нельзя ли это как-то узнать? У них ведь вроде бы все права.**

**)rayman(**

К сожалению (или к счастью), права на Властелина Колец у Electronic Arts недавно истекли. Поэтому теперь если и стоит ждать LORT, то от дугой фирмы. Как мне кажется, это даже к лучшему, ведь до сих пор не вышло не одной стоящей игры (по крайней мере на java) по этой вселенной. А теперь появились хоть какие-то надежды.

**FaLLOuT\_mAn\_))):**

Чем играть в огрызки от великой книги на мобильном телефоне, ей Богу, лучше пойти и прочесть эту монументальную книгу самому)

**3. Что обещает нам Fishlabs на 2010 год? Не просачивались ли какие-то новости? (аналогичный вопрос и к Gameloft)**

**FaLLOuT\_mAn\_))):**

На этот вопрос мы более подробно ответим в ближайших выпусках журнала.

**4. Gear-games собираются сделать 3 часть art of war, если да то она будет "нормальная" или опять придётся платить за скачиваемые карты?**

**FaLLOuT\_mAn\_))):**

Позвольте, но что в вашем понимании "нормальная"?! Разработчикам, по-моему, тоже нужно что-то кушать.

**)rayman(:**

Эх вы, уважаемый! Gear-Games еще не выпустили второй эпизод Art of War, а вы уже про третью часть спрашиваете. Ну если серьезно, то да, Gear-Games планируют выпустить 3 часть на следующий год. А вот на счет оплачивания карт пока ничего не известно.





5. Почему Fishlabs не делают 3d стратегий, ведь это будет круто!

FaLLOuT\_mAn\_))):

Может, и круто, но слишком затратно. Да и как вы представляете себе 3D стратегию на телефоне, да ещё и с хорошей графикой не ниже планки круто, ведь любая RTS исключая экономические(игра на биржах и т.д.) это всегда множество передвигающихся юнитов, не хило нагружающих процессоры своим шевелением, наверняка прорисовка ландшафт, добыча ресурсов, ИИ и развитие противника. Не думаю, что с нынешней мощностью телефонов выйдет что-то толковое, а не качественных игр немцы сроду не делали.

)rayman(:

Ага. А почему FishLabs не сделают Crysis на мобильные телефоны? Это ведь тоже будет круто! Помоему стратегия в 3d на java смотрелась бы очень уныло. Сами подумайте, в любой rts камера достаточно далеко отдалена от ваших войск, и будут на вашем экране не юниты, а квадратики. Делать модели уровня PC никто не будет, т.к. ни один телефонный профессор это не потянет, а делать битву квадратиков я думаю не выгодно.

6. В дальнейшем в мтоге вы планируете сделать раздел ява программ?

FaLLOuT\_mAn\_))):

О, знаете, планы у нас просто наполеоновские, мы буквально тонем в собственных амбициях, но времени реализовать буквально всё и сразу просто нет, всё придёт со временем, давайте не будем загадывать.

)rayman(:

Планируем это сделать буквально со второго выпуска журнала, но так уж у нас в МТОГ'е повелось, что откладываете все статьи, чтобы о программах написать, а в итоге, ближе к выпуску нахлынывает столько всякой информации, что приходится сидеть 3 дня и 3 ночи без еды и воды и трудиться над журналом, и в итоге времени на программы совсем не остается.

7. Мне хотелось бы знать, GAMELOFT будет ещё выпускать игры на мобильные, похожие на Terminator Salvation?

FaLLOuT\_mAn\_))):

Собственно, а зачем им было писать такой гениальный движок, на котором играет новый Терминатор что бы в конце концов просто забить на него? Конечно выпустят, и не одну, тем более что движок надо ещё совершенствовать. Остаётся лишь ждать когда французы анонсируют на этом движке собственный проект, а не по лицензии.

8. Будет ли продолжение ASPHALT от GAMELOFT на яве?

FaLLOuT\_mAn\_))):

То, что сейчас Асфальт под нескромной циферкой 5 эксклюив для яблока раздора скорее всего временно, Gameloft навряд ли упустят возможность хорошенько подзаработать на всех платформах сразу.

FaLLOuT\_mAn\_))):

Ну вот и закончились ваши вопросы и это, честно говоря, огорчает - мы с Лёшкой только-только вошли во вкус, это же так увлекательно, отвечать на то, чего не знаешь сам)xD

Напомню, что наша редакция по-прежнему с надеждой на тяжёлый мешок корреспонденции ждёт писем на наш электронный почтовый ящик [pochta@mtog.ru](mailto:pochta@mtog.ru) или на нашем официальном форуме в Интеренете. Желаю как можно ярче провести последний оставшийся месяц лета, ну а мы с моим замом наконец-то пойдём отдыхать сразу после выхода всех версий журнала в свет, я наконец-то продолжу смотреть первый сезон Наруто с 12 серии валяясь в тёплой кровати и целыми днями отсыпаясь за те бессонные ночи что провели последнюю неделю за МТОГ.



Стань нашим автором



человека узнают, что **ты** думаешь о мобильных играх

<http://mtog.ru/index.php?do=static&page=journalist>

